LAG AD&D-TÄVLINGEN — GOTHCON X

BAKOM SPEGELPORTEN

av

TOMMY BENGTSSON

MARTIN BÖRJESSON

SPELARNAS BAKGRUND TILL LAG AD&D-TÄVLINGEN

"Mer fläderte?". Den gamla hushållerskan såg frågande på den brokiga samling som satt runt bordet. De hade suttit där i två timmar nu, och hon undrade vilka de var. Många underliga personer passerade magikern Zarabas hus, men dessa hade varit här flera gånger förut. Hon undrade i sitt stilla sinne vilka de egentligen var, men det skulle aldrig komma henne för att fråga.

När hon gått, tog Ebalt upp flaskan han gömt bakom stolen och tog en rejäl klunk. Elena tittade stint på honom, och han log urskuldande när han druckit färdigt. "Mår inte bra av fläderte. Magen blir konstig." Elena vände sig till sin make Algernon och viskade något. Ebalt stoppade undan sin flaska. "Blir aldrig den där jeppen klar? Han har varit där inne i timmar nu."

"Hav respekt för en magikers krafter, soldat." Den mörke, gänglige mannen på andra sidan bordet lutade sig fram och såg den storväxte krigaren rakt i ögonen. "Den som har kontroll över magin, har också kontroll över Världen."

"Det verkar som om det tar lång tid att hantera magin" replikerade Ebalt, besvärad av den genomträngande blicken. "Själv föredrar jag den snabba makten i mitt bastardsvärd framför den långsamma makten i magin. Och jag förstår inte varför du släpar omkring på den där ugglan. Den verkar ju inte ens slåss för dig." Den svarta fågeln på magikerns axel slog upp sina ögon och tittade på honom.

"Det är mycket du inte har förstått." Detta påstående kom från gnomen vid magikerns sida, och fick Ebalt att höja på ögonbrynen. Den fule lille gnomens förolämpningar började bli irriterande...

Vi måste undvika inre stridigheter i gänget, tänkte Algernon. Ebalt irriterar dem mer än vanligt nu. Det är alldeles nödvändigt att ha med sig magikerna och illusionisten när vi ger oss iväg efter Allwyns Vita Kittel. Hoppas Zarabas kommer fram till något med den där spegeln vi hittade i Storsprickan ...

"Vad tror du det kan vara för något, Algernon?" Elena talade viskande till sin make och överordnade i kyrkan. "Jag funderade just på det", svarade han. "Jag har faktiskt ingen aning, Elena."

Alven som varit tyst hittills, vände sig mot paret och sade som i förbigående: "Det skulle kunna vara nästan vad som helst. Det enda som är säkert är att det är någon slags förändrande magi. Det skulle kunna vara en magisk port eller liknande."

Den där alven verkade höra allting man sade, tänkte Elena. "Det har faktiskt tagit en bra stund nu", sade hon. "Hoppas verkligen att det inte har hänt något..."

Algernon reste sig upp. "Det finns bara ett sätt att kolla." Han gick fram till den bastanta trädörren och knackade. Inget resultat. Han bankade hårdare och ropade magikerns namn. Fortfarande inget resultat. Han rynkade pannan. "Hur lång tid sa han att det skulle ta?" undrade han. "Inte över en timme", svarade gnomen. "Det är dags att göra något. Krigarn, visa att du är så stark som du påstår."

Ebalt behövde inte uppmanas två gånger. Han reste sig upp och tog sats mot dörren. Lendol, som magikern hette, log för sig själv. Han visste att en magiker inte litar till mekaniska lås för att låsa sin dörr. Desto större blev hans förvåning när dörren gav efter och Ebalt for in i rummet. Algernon var inne i samma ögonblick, och de andra hörde ett förvånat utrop från honom. Han ropade att de skulle komma efter. Inne i rummet fanns inte mycket. Det var sparsamt möblerat, och mitt på golvet låg en stor, mjuk matta. Av den gamle magikern syntes inte ett spår. Lutad mot en vägg stod spegeln som de kommit för att få identifierad. Men den såg inte riktigt ut som när de lämnade den. Den glödde svagt med ett blått sken, och man kunde skymta något bakom glaset...

"Vad har han nu gjort" utbrast Elena. "Säg inte att han försvunnit någonstans." Algernon tittade närmare på spegeln. "Man kan se ett svagt ljus som rör sig, men det går inte urskilja något." I samma ögonblick flackade det blå skenet något. "Spegeln håller på att slockna!" Han stack in handen och den sjönk in i spegeln. "Den fungerar fortfarande! Vi måste skynda oss! Ner till hästarna och hämta utrustningen! Vi har inte lång tid på oss!"

"Vänta lite nu", tyckte Perinon. "Om nu wizard Zarabas verkligen har sugits in i Spegeln, varför skulle vi anstränga oss för att gå samma öde till mötes?"

Algernon hejdade sig och vände sig till alven. "Han råkar vara en gammal vän till oss, och vi är skyldiga honom det. Spegeln tillhör ju faktiskt oss. Jag kände inget tvång att gå igenom, och därför har nog Zarabas gått igenom av fri vilja. Men han borde kommit tillbaka med en gång och därför är det uppenbart att han hindrats av någon eller något."

"Jag tycker fortfarande att det verkar riskabelt", genmälde Perinon. "Hjältemodiga räddningsaktioner för folk jag inte känner har aldrig varit min melodi. Jag tror jag stannar här tills ni kommer tillbaka."

Algernons ansikte antog en körsbärsröd nyans, ett säkert tecken på stigande ilska. "Lyssna nu här, min långfingrade vän..."

"Detta är inte ett tillfälle att dela sällskapet", sa Elena snabbt. "Vi har kommit överens om att samarbeta. Jag föreslår att det avtalet gäller från och med nu. Zarabas är en framstående magiker, Perinon. Han kommer nog att känna en viss tacksamhet till de som hjälper honom. En ny formel kanske skulle vara belöning nog..."

Alven var övertygad. Lendol och Gordrik nickade på huvudena. "Då så", konstaterade Algernon, nu med normal färg på ansiktet. "Vi har ett sällskap."

Alla rusade ner till stallet där hästarna stod. Packningen åkte av med stor hastighet och tio minuter senare stod de allihopa vid spegeln, iförda rustning och all utrustning. Efter en sista kontroll att allt var med, steg de igenom spegeln, en efter en...

SAMMANSÄTTNING AV ROLLFIGURER TILL LAG-AD&D

ALGERNON, man präst 7, AC 3, mv 6", 34 hp, AL LG, 45 år
Värden: 13-14-18-8-13-14
fatt: 1, Skada: enl vapen
Vapen: Mace of Disruption(+1, AL NG), Hammer, Staff
Utrustning: Plate, Potion of Flying, Quaal's Feather Token (Whip),
Rod of Absorption(10) (4, 3, 3, 2, 2, 2, 2, 1, 1, 1, 1),
Scroll: Prayer(13), Spiritual hammer(13), Speak with dead(13)
Helig symbol: Uggla (Pallas Athena)
Antal formler: 5 / 5 / 3 / 2

Gift med Elena. Han har vigt sitt liv åt att bekämpa vandöda och den ondska som står bakom dem. Det dröjde tio år innan han började äventyra på riktigt, och detta efter en uppenbarelse. Han hade just uppnått en plats som Prefekt när hans kyrka attackerades av en arme zombier som en ond magiker skapat. Då uppenbarade sig Pallas Athena själv för honom, och gav honom Uppdraget. Han återvände till sin gamla hemkyrka och träffade där Elena.

ELENA, kvinna paladin 4/prästinna 6, AC 2, mv 12", 39 hp, AL LG, 34 år
Värden: 15-11-17-15-17-17
fatt: 1, Skada: enl vapen
Vapen: Tvåhandssvärd +2, Slaga +2, Dolk, Långsvärd, Kastspjut
Utrustning: Chain +2, Potion of Fire Giant Strength,
Scroll: Find the Path(12), Locate object(12)
Helig symbol: Uggla (Pallas Athena)
Speciellt: Saknar egenskapen Detect Evil.
Antal formler: 5 / 5 / 3

Hon började sin äventyrarkarriär som paladin i Pallas Athenas tjänst, och var en mycket lovande sådan. Hon hade gjort Athenas namn känt i sin del av Världen, när hon vid ett tillfälle attackerades av tre troll och lämnade kvar sin Krigshäst i tron att den var död. Det var den inte, och Athena meddelande henne att hon aldrig mer skulle kunna känna ondska hos varelser, och att hon inte skulle få nästa Krigshäst förrän hon hade en egen kyrka. Hon studerade till präst på rekordtid och är nu på god väg att bli översteprästinna. Hon studerade under Algernon och de gifte sig sedermera.

EBALT, man krigare 7, AC -2, mv 9", 61 hp, AL CG, 29 år
Värden: 18(76)-7-9-16-17-12
fatt: 3/2, Skada: enl vapen +4
Vapen: Bastardsvärd +1 / +3 mot regenererande varelser,
Stridsyxa +2 Giantslayer, Dolk, Tungt armborst
Utrustning: Plate +2, Stor metallsköld, Potion of Levitation,
Net of Entrapment

En urstark bondeson. Han har äventyrat en del med Algernon och Elena på sista tiden. Tidigare har han mest färdats på egen hand, och hans magiska vapen är minnen från denna tid. Yxan fick han som gåva från en mindre stam bergsdvärgar när han jagade en familj jättar på flykten. Rustningen och svärdet är byten från senare äventyr. Han är mycket för att lösa problem med kraft istället för "intellgens".

PERINON, man alv magiker 5 / tjuv 6, AC 4, mv 12", 30 hp, AL N, 223 år
Värden: 14-17-10-18-16-12-14
Fatt: 1, Skada: enl vapen
Vapen: Sling of Seeking +2, Långsvärd, Dolk
Utrustning: Leather, Cloak of Elvenkind, Ring of Spellturning(30%),
Scroll: Protection from Normal Missiles(9), Mending(9),
Scroll: Passwall(13), Identify(13), Identify(13)
Reseformelbok (6 formler lvl 1-3)
Antal formler: 4 / 2 / 1

Han utbildades hemma i alvbyn och var djupt inblandad i politiken där. Trots sin ungdom erhöll viss respekt, ända tills han tog en Alvkappa som "betalning" för gjorda tjänster, och vart tvungen att hastigt lämna området. Han slog sig ihop med Gordrik och Lendol för ett tag sedan, och de har äventyrat sedan dess. Han har dock fortfarande en tendens att tilldela sig själv belöningar när han har tillfälle, och på så sätt har han kommit över Slungan och Ringen.

GORDRIK, man gnome krigare 5/illus. 6, AC 0, mv 6", 37 hp, AL CN, 140 år
Värden: 13-17-10-17-10-10
Fatt: 1, Skada: enl vapen
Vapen: Långsvärd +2 Ljusbringare (avger ljus av variabel styrka upp till lanterna), Dolk +4 Bärsärk (ger immunitet mot rädsla), Korthåge
Utrustning: Plate, Brooch of Shielding(72), Potion of Heroism,
Scroll: Improved Phantasmal Force(11), Suggestion(11)
Reseformelbok (6 formler lvl 1-2 eller 4 formler lvl 3)
Antal formler: 4 / 3 / 1

Han känner sig inte riktigt hemma bland vare sig människor eller gnomer. Han är rastlös och något paranoid, eftersom han misstänker att ingen vill ha honom i sitt gäng på grund av honom själv, utan enbart för hans krafter. Därför försöker han ofta verka viktigare än han egentligen är, och han har ett långsvärd som gör att man uppmärksammar honom. Dolken har han alltid nerstucken i skidan, men han skulle inte tveka att dra den om det verkligen skulle krävas.

LENDOL, man magiker 7, AC 3, mv 12", 19+4 hp, AL LN, 47 år
Värden: 8-17-17-12-14-8
Fatt: 1, Skada: enl vapen
Vapen: Dolk +2 / +3 mot stora varelser, Kastpilar
Utrustning: Cloak of Protection +2, Bracers of Defence AC 5,
Wand of Negation(16), Potion of Clairvoyance,
Scroll: Wizard Eye(12), Fire shield(12), Airy water(15),
Delayed Blast Fireball(15)
Reseformelbok (6 formler lvl 1-3 eller 4 formler lvl 4)
Familiar: Svart uggla "Midnatt", Ring of Troll Regeneration
Antal formler: 4 / 3 / 2 / 1

Han hyser mycket höga tankar om sig själv, och anser sig vara oumbärlig i ett äventyrargäng. Han håller hårt på äganderätt, och det skall mycket till för att han skall låna ut sin magi. Hans familiar, den svarta ugglan Midnatt, fick en gång ett löfte att välja först ur en skattgömma, och tog då en Ring of Troll Regeneration. Lendol gnisslande tänder först, men insåg att han nu kunde ha med sig Midnatt utan att vara rädd för att han skulle dö. Han färdades med Gordrik ett tag innan de mötte Perinon.

ROLLFIGURERNAS FORMLER

När äventyret börjar, antas alla ha varit hemma och läst in formler. Magikerna kan alltså ha läst in vilka som helst av de formler de kan. De har även ett antal formler inskrivna i sina rese-formelböcker.

Lendols formler:
1) Burning hands, Dancing lights, Detect magic, Erase, Find familiar, Friends, Hold portal, Magic missile, Mending, Nystul's magic aura, Push, Read magic, Shield, Spider climb, Tenser's floating disc, Unseen servant, Write.
2) Darkness 15' rad, ESP, Fool's gold, Knock, Locate object, Mirror image, Pyrotechnics, Shatter.
3) Fireball, Haste, Monster summoning I, Protection from evil 10' rad, Tongues.
4) Fire shield, Ice storm, Leomund's tiny hut.

Gordriks formler:
1) Change self, Colour spray, Detect illusion, Gaze reflection, Light, Phantasmal force, Wall of fog.
2) Deafness, Fog cloud, Improved phantasmal force, Magic mouth, Misdirection.
3) Dispel illusion, Spectral force, Rope trick.

Perinons formler:
1) Charm person, Detect magic, Identify, Light, Magic missile, Message, Read magic, Shield, Shocking grasp, Sleep, Spider climb, Write
2) Audible glamer, Continual light, ESP, Knock, Mirror image, Web.
3) Clairaudience, Protection from evil 10' rad, Slow.

FÖRBEREDELSER INNAN TÄVLINGEN

1. Skriv upp all utrustning rollfigurerna har på sig, samt vad de väger. Allt bärbart från utrustningslistan i PH är tillåtet. Rustning ingår inte i belastningen, men dess bashastighet gäller. Sköld skall räknas. Om man bär mer än tillåtet, sjunker ens bashastighet till 9" och man kan inte springa. Ingen får bära mer än 350 GP över sin tillåtna vikt. Vikter på prylar står i DMG:n.

   Skriv en PRYDLIG lista över var all utrustning förvaras.

2. Magikerna och illusionisten skall välja vilka formler de har skrivit in i sina reseformelböcker.

3. Alla skriver ner vilka formler de har inlästa när äventyret börjar.

DM:S BAKGRUND TILL "BAKOM SPEGELPORTEN"

För ett årtusende sedan levde en mäktig ärkemagiker i ett numera fallet och halvt bortglömt rike. Hans namn var JERIBAS, och han namn var känt i hela den civiliserade Världen. Han gjorde tjänster åt framstående härskare och kallades "Den Allom Närvarande" på grund av sin förmåga att kunna färdas långa sträckor på kort tid. Han hade palats runt om i Världen, och de var alla fyllda av fantastiska föremål, men det fanns en plats som han betraktade som sitt riktiga hem och som få andra kände till: ALZAZZ, PALATSET INGENSTANS.

Jeribas tillverkade många magiska föremål som saknade motsvarighet i Världen. Bland annat tillverkade han fem par speglar, JERIBAS SPEGEL-PORTALER, som han använde för att ögonblickligen färdas mellan två platser. Anledningen till att det bara blev fem,var att den nödvändiga råvaran, snäckan till en jättelik havssnigel, var mycket svårfunnen. En snäcka gav ett spegelpar, och det tog Jeribas tio år att hitta dessa fem. Dessa Spegelportar satte han sedan upp i sina palats, och gjorde på så sätt ett intryck av att vara överallt på en gång. Alla imponerades av detta.

När Jeribas stod på höjden av sin makt, upptäckte han hemligheten med att färdas astralt. Han gjorde ett antal sådana resor för att "erhålla vishet om tingens ordning." Under en sådan resa träffade han på ett klippblock som svävade omkring i världsalltet och han förvånades över detta, ty det var sällan han stötte på något i astralplanet. Det fanns inget på stenblocket som visade varifrån det kommit. Jeribas placerade en av sina Spegelportar där, och när han kommit hem från resan, kunde han återvända till klippblocket. Via Speglarna kunde han nu uppföra ett palats på denna ö i rymdhavet, och han kallade palatset ALZAZZ. Han skattade sin lycka över en sådan bostad, ty i astralplanet behövde han varken mat eller sömn, och han åldrades mycket långsamt. Detta gjorde att han kunde verka mycket längre än annars, och han fick rykte om sig att vara odödlig.

Detta palats var synnerligen svårfunnet,och han gjorde det till sitt högkvarter. Han förde dit en Spegel ur varje par. Fyra av dem gick till hans palats i Världen, och den femte, som dolts väl i palatsets källare, gick till hans allra hemligaste gömställe. Djupt inne i ett berg hade han grävt ur ett valv som han planerade skulle bli hans sista viloplats, och där hade han samlat det han skattade allra högst av sina ägodelar.

Några år senare hände det sig att en liten behållare av silver strandade på klippblocket. Denna händelse fann Jeribas givetvis mycket förvånans-värd och han tog in behållaren i palatset för att undersöka den närmare. Han satte ifrån sig den på ett bord medan han gick till sin studiekammare för att memorera lämpliga formler. Det bar sig inte bättre än att en kvinna, vars namn förlorats för eftervärlden, råkade passera bordet, och då hon trodde att det var en gåva till henna, öppnade hon behåll-arens lock.

Ut ur behållaren kom djävulen Herodias, Hertig av Stygia och Geryons chef för ordningsmakten. Han hade varit inlåst i 300 år och var fylld av hämndlystnad därför. Kvinnan gick en snabb död till mötes. I samma ögon-blick kom Jeribas in i rummet, och han rusade till för att hjälpa henne, men han kom för nära behållaren och sögs in i den. Locket hoppade på av sig själv, och han var fånge tills det öppnades igen. Herodias jublade av skadeglädje och han kastade ut behållaren i rymdhavet med all sin kraft. Behållaren svävar fortfarande omkring där och Jeribas är alltjämt fången, ty i astralplanet verkar tusen år som en dag.

Nu kunde Herodias härja fritt i palatset, och i sitt ursinne vräkte han ut allt han kunde hitta i det omslutande astralplanet. Ibland kan det hända att något av allt det som fanns i palatset den gången, kommer in i det materiella planet och faller ner på Världen. Innan allt var utkastat, tog dock Herodias reda på allt som fanns att veta om platsen, inklusive Spegelportarna. Dock fanns det ingen kvar som visste hur man aktiverade dem, vilket retade Herodias alldeles ohyggligt. Han insåg dock platsens viktiga stragetiska läge, och när han återvände till Helvetets femte plan, såg han till att konstruera en magisk gong-gong som han skulle höra var han än befann sig.

Riken och Kungadömen bildades, blomstrade och försvann, utan att någon slog i gong-gongen. Jeribas fyra spegelportar bytte ägare ofta, men ingen insåg deras riktiga funktion. Hans tänkta gravvalv öppnades av ett jordskalv, och över en natt skingrades hans skatter för vinden. Hans namn glömdes bort alltmer, och de som väntade på honom allt färre.

Till slut nådde en av dessa Spegelportaler en magiker vid namn Loceban. Han fann dess hemlighet och även kommandoordet, och tog sig igenom Spegeln till Alzazz. Där undersökte han hela palatset, och fann till slut så gong-gongen. Han fylldes av en svårartad lust att slå på den, vilket var en del av dess förtrollning, och kallade på så sätt dit Herodias. Denne såg till att han hade en lämplig förklädnad i form av en gammal man innan han visade sig. Han gjorde sig till magikern förtrogne genom sina naturliga charm-egenskaper och Loceban använde sin magi för att ta reda på kommandoorden till de andra speglarna. Herodias försökte själv gå igenom, men fann att han inte kunde. Detta berodde på att en djävul inte kan ta sig till det Materiella planet om det inte finns någon där som kallar honom. Han skyllde på "ond magi" inför magikern, men inom sig blev han alldeles ursinnig.

När han lugnat sig, lät han Locedan berätta om sig själv, och med tal om stora rikedomar och världsherravälde fick han snart magikern att gå sina ärenden. Genom att placera de övriga Spegelportarna hos "lämpliga" personer, kunde han bygga upp en subversiv verksamhet av icke tidigare skådat slag. Ledarkretsen består av en MAGIKER (Locedan), en MUNK, en LÖNNMÖRDARE, och en ÖVERSTEPRÄST i Druagas kyrka. Speglarna är länkar mellan Alzazz och deras egna högkvarter, och endast deras närmaste medhjälpare känner palatsets existens. Dessa fyra personer litar av nödvändighet inte på varandra, och de har följakligen inrättat sina flyglar i palatset till veritabla fästningar. De manipuleras ständigt av Herodias, som ofta gapskrattar åt deras enfald. Den verkliga anledningen till att han gör detta, är att hans stolthet och ambition leder honom att tro att han själv en gång skall vara kung över Helvetet. Han styr de andra som marionetter, och skulle inte tveka att göra sig av med någon av dem om han tyckte det var nödvändigt.

Den femte Spegeln, som togs ur det tilltänkta gravvalvet, upplevde sällsamma öden och äventyr innan den alldeles nyligen hamnade hos ett äventyrargäng som hittat den som en del av en större skattgömma. De betalade en magiker de kände för att ta reda på dess funktion, och han lyckades finna det magiska kommandoordet för att aktivera den. När han gick igenom den, vandrade han rakt in i armarna på Locedan och hans mannar. De hade varit i källaren för att gå igenom skräphögarna, och hade hört honom. Locedan trodde att han tagit sig dit själv, och förde honom upp till Herodias för att själv överlämna fången. Herodias tackade givetvis magikern, men han hade brådskande ärenden i Helvetet just nu och förde fången till en cell innan han återvände.

Äventyrarna hittade Spegeln, fortfarande aktiverad, när de blev otåliga på att få reda på vad den gamle magikern kommit fram till. De insåg att något hänt magikern, och samlade i hast ihop sin utrustning och gick igenom spegeln innan den hunnit slockna.

STRIDSSYSTEM FÖR LAG-AD&D-TURNERINGEN, GOTHCON X

Händelseordning under en round:

1. Korta förflyttningar.
2. Alla bestämmer sig för vad de skall göra.
3. Initiativ.
4. Attacker.
5. Formler.

Initiativ: Båda sidorna i striden slår samma tärning. Den som slår högst börjar stridsrundan. Alla på en sida slår på samma gång, därefter alla på andra sidan. Vid lika tärningsslag, slå om.

Attacker: Alla som attackerar fysiskt, slår som vanligt för att träffa. Här kommer även attacker med stavar och liknande in. Den som har flera attacker i samma round, gör allihop på en gång. Om man skadar någon som håller på och lägger en formel, får formeln ingen effekt.

Formler: "Casting time" avrundas neråt till hela rounds och kommer efter den egna sidans fysiska attacker. Om man blir träffad innan man fått iväg formeln, blir den effektlös.

Medvetslöshet: När man kommer under 1 hp blir man medvetslös och tappar alla formler man har inlästa. Man behöver dock ingen endagars-vila utan kan fungera med en gång (av praktiska skäl).

Död: När en karaktär kommer ner på -10 hp eller lägre, dör den.

Formelinläsning: Man skall vila normal tid (DMG 40) innan man kan läsa in formler.

SPECIELLA REGLER FÖR SPEL I PALATSET

Alzazz ligger i astralplanet. Trots att det på grund av Jeribas är en del saker som skiljer palatset från astralplanet, så kvarstår det några grundläggande likheter. Bland annat behöver man varken mat, syre eller vila. Kroppsprocesserna saktas ner med faktor 1 : 365.000, vilket bland annat medför att gifter behöver väldigt lång tid för att träda i effekt (ca 6 månader). I palatset sker inga förändringar på magiska föremål på grund av Jeribas magi och klippblockets natur. Likaså kan man också läsa in nya formler mer än en gång.

I astralplanet förflyttar man sig normalt enbart med hjälp av intelligensen, men eftersom Jeribas har infört gravitation på klippblocket, fungerar denna transportmetod endast om man leviterar.

Tidsfaktor: 1 dag = 1000 år,
1 timma = 41 år 8 mån,
1 minut = 8 mån 10 dagar.

ATT KOMMA IHÅG

Följande saker gäller:

- Man kan INTE dö (eller påverkas) av gift under vistelsen i palatset (minskad ämnesomsättning, se ovan). Alla som fått "förgiftnings-rutan" ikryssad, kommer att dö omedelbart när de kommer tillbaka till Världen.
- Om man äter något, kommer det inte att "sjunka undan" förrän efter approximativt 100 år. Man kommer att vara mätt LÄNGE. Likadant tar det en evinnerlig tid att bli av med alkohol ur blodet.
- Hemliga dörrar hittas vid FÖRSTA sökningen av rätt plats.
- Alla prylar skall slå räddningsslag när så krävs.
- Präster identifierar utan vidare scrolls med formler de kan. Alla känner direkt igen en protection-scroll.

FÖRÄNDRINGAR PÅ FORMLER I PALATSET

För fullständig lista för astralplanet i övrigt, se DRAGON £67.

Prästformler: Endast formler av lvl 1 o 2 kan erhållas.
- Aerial servant: fungerar ej.
- Astral spell: fungerar ej.
- Commune: fungerar ej.
- Conjure animals: fungerar ej.
- Detect magic: 5% kumulativ chans att lyckas sålla bort bakgrunden.
- Divination: fungerar ej.
- Insect plague: fungerar ej.
- Raise dead: 15% chans att en Astral Searcher tar över kroppen.
- Resurrection: 5% chans att en Astral Searcher tar över kroppen.
- Spiritual hammer: fungerar ej.
- True seeing: 10% risk / lvl att prästen övervältigas och är inaktiv.
- Word of recall: 10% risk att man försvinner för gott.

(Druidformlerna borttagna pga platsbrist. Se DRAGON £67)

Magikerformler:
- Astral spell: fungerar ej.
- Anti-magic shell: fungerar ej.
- Clone: fungerar ej.
- Conjure elemental: fungerar ej.
- Contact other plane: Ej Pos/Neg materiella planet eller Elementarplan.
- Detect magic: 5% kumulativ chans att lyckas sålla bort bakgrunden.
- Drawmij's instant summons: Tar en round.
- Duo-dimension: fungerar ej.
- Enchant an item: fungerar ej.
- Enchanted weapon: fungerar ej.
- Find familiar: Endast varelser från de Yttre Planen.
- Haste: Man åldras inte.
- Invisible stalker: fungerar ej.
- Leomund's secret chest: fungerar ej.
- Magic jar: 10% chans att en Astral Searcher besätter kroppen.
- Maze: Inlåst i en 5'-diameter Globe of Force.
- Monster summoning: Endast monster från de Yttre Planen.
- Mordenkainen's faithful hound: Cirklar inom 3".
- Rope trick: fungerar ej.
- Trap the soul: Om varelsens egentliga kropp finns någon annan stans dör den. Om själen sedan släpps i astralplanet dör den , och om den släpps någon annan stans skapas det en ny kropp.
- Vanish: fungerar ej.
- Web: Man kan inte kvävas.

Illusionistformler:
- Astral spell: fungerar ej.
- Conjure animals: fungerar ej.
- Detect magic: 5% kumulativ chans att lyckas sålla bort bakgrunden.
- Maze: Inlåst i en 5'-diameter Globe of Force.
- Rope trick: fungerar ej.
- Summon shadow: fungerar ej.
- True sight: 10% chans / lvl att man inte övervältigas och är inaktiv.
- Vision: Ej med väsen på Elementarplan eller Pos/Neg materiella planet.

NYA MAGISKA SAKER

JERIBAS SPEGELPORTALER: Finns endast i fem par. Varje par ger möjlighet till ögonblicklig förflyttning mellan sig, under förutsättning att aktiveringsordet är känt. Det är samma ord för båda speglarna i ett par. Yttrande av ordet gör att en av dem lyser upp med ett blått sken. Porten är öppen i 30 minuter och allt som passerar in genom den aktiverade Spegeln kommer ut genom den andra. Till skillnad från vanlig "teleport" fungerar dessa Portar även mellan olika Plan.

Ramen är två meter hög, en meter bred och en decimeter djup.

FYRA ÄDLA INTRÄDESSTENAR: I Alzazz finns en magisk "hiss" konstruerad av Jeribas. Den styrs med enkla kommandoord som "upp" och "ner" och liknande. Den fungerar endast när de fyra magiska ädelstenarna sitter i rätt "fack" i hissen. De fyra stenarna är: en diamant (5000 gp), en smaragd (1000 gp), en rubin (3000 gp), och en opal (2500 gp). Dessa "Gems of Entrance" har inga andra egenskaper.

LÅNGSVÄRD, LJUSBRINGARE: Detta +2 vapen skapades för en paladin som var vansinnigt rädd för mörker. Den justerar sig till den styrka som bäraren önskar, från totalt mörk till samma ljusmängd som en lanterna.

DOLK BÄRSÄRK: Detta är ett i dubbel bemärkelse tveeggat vapen. Den som fattar tag i den, fylls av ett gränslöst hat och attackerar den som är närmast. Bärsärken sitter i så länge man vet att det finns någon i närheten (inkluderar kamrater som gömt sig). Denna otämjda aggresivitet har den fördelen att man inte kan påverkas av rädsla, magisk eller annan.

RING OF TROLL REGENERATION: Den läker 1 hp/turn. Om bäraren dör, läker den upp kroppen på samma sätt som på ett troll, och sedan återuppväcks varelsen. Om man sätter den på en död varelse, kommer kroppen att läkas men varelsen återuppväcks INTE.

X. HUVUDBYGGNADEN

Till skillnad från flyglarna, är det ingen som bor i själva huvuddelen av palatset. Spelarna kommer ut från Spegeln i rum X0a. Zarabas hålls fången i X4a.

X0. Källarvåningen

40 meter ner i klippblocket finns finns fyra källarrum, fyllda med allsköns skräp. Allt som Herodias inte kastade ut under sitt raserianfall slängdes ner i källarna och fyllde nästan igen dessa. Det var under en sådan hög som den femte Spegelporten doldes. Dessa är normalt mörka.

Om äventyrarna söker igenom högarna, kommer de att hitta en (1) hel sak per round (slå d%):

01	Liten klocka av brons	51	Kritstång
02-03	Fyrfat av järn	52	Timglas
04-05	Kandelaber av silver	53-54	Horn av stort djur
06-07	1d4 stearinljus	55-56	Burk av metall
08-09	Tygstycke	57-58	Kittel
10-11	Fat av koppar	59	glaslins (konvex)
12-13	Liten gong-gong i koppar	60-61	Mortel med stöt
14	Statyett i silver	62	Prisma
15-16	Fackla	63	Fjäder av stor fågel
17	Lanterna utan olja	64-65	Rullat papper (scroll)
18	Mosaik med ram	66-67	Scrollfodral
19	Hoprullad målning	68-69	Slö pappersknіv
20-21	Träask	70	Dödskalle
22	Musikinstrument	71-72	Uppstoppat djur
23	Litet träbord	73	Pincett
24-26	Stort träbord	74-75	Rulle metalltråd
27-28	Stol	76-77	Badkar av porslin
29-30	Kappa i brun nyans	78-79	Borste
31-32	Hoprullat draperi	80	Spatserkäpp
33	Balansvåg med vikter	81-82	Parfymerat vatten i flaska
34-36	Flaska	85-86	Kopp
37-38	1d6 boksidor (svårtydda)	87-88	Gaffel
39-40	Skål	89-90	Silverspegel
41-42	Låda i metall	91	Nål
43-44	Fågelbur i metall	92-94	Rökpipa
45-46	Gryta	95	Tobak
47-48	Karaff i glas	96-97	1d10 meter rep
49-50	Påse med örter	98	Salva i burk
		99-00	Kork

X0a. Hit kommer äventyrarna efter att ha stigit genom Spegeln.

> Ni kliver in en väldig hög med skräp. Det verkar mest vara trasiga möbler och förvridna metallföremål. Bakom er ser ni en likadan Spegel som den ni gick in igenom, men den här lyser inte. Den ligger halvdold bakom ett par stora bord.
>
> Ni befinner er i ett rum ungefär 30 meter i sida, men stor, cylindrisk konstruktion upptar en stor del av rummet. Det finns en dörr mitt emot er i cylindern. Alldeles intill era fötter ser ni något vitt tyg som fastnat i en trasig glasflaska.

Tygstycket är Zarabas näsduk. Den är broderad med initialerna W.Z. och känns igen av Elena som hans. Han "tappade" den när han togs tillfånga. Elena vet att han brukar ha flera sådana på sig.

Dörren går lätt att öppna och leder till spiraltrappan.

Spegeln kommandoord är ZOGBOC.

X0b. Fullt med skräp.

X0c. Fullt med skräp.

X0d. Fullt med skräp.

XI. Bottenvåningen

När du öppnar dörren, tittar du ut i en enorm sal. Rakt fram ser du en pelare som verkar vara minst 20 meter i diameter, och du ser flera andra pelare i rummet. Du ser också ett par jättelika dubbeldörrar, en på varje vägg, och framför varje par står en människa med vapen och rustning. De verkar inte ha sett dig. Rummet är säkert 60 meter högt.

Den största salen i palatset domineras av fem större pelare och åtta mindre. Mittpelaren är i själva verket en sofistikerad hiss, och styrs av fyra ädelstenar. I UPPläge är hissens plattform i jämnhöjd med våningen ovanför, och i NERläge med denna våning.

I de fyra hörnpelarna finns var sin dörr som leder till spiraltrappan ner. De åtta mindre pelarna är solida. Tjuvar som klättrar upp längs någon av pelarna kommer 4 meter per round.

På varje sida finns ett par mäktiga dubbeldörrar, och framför var och en av dessa står en kraftig vakt.

OM ÄVENTYRARNA går ut i salen, kommer de att se de andra dörrarna och pelarna. Vakterna kommer att observera dem med vaksamma ögon, men inte agera förrän äventyrarna attackerar någon. De känner inte igen äventyrarna, men tror att de skall till någon av de andra flyglarna. Om någon av dem blir attackerad, kommer de andra att attackera äventyrarna. De har order om att ingripa i sådana fall, eftersom ingen av ledarna vill att någon av de andra skall ha för stor makt (genom att ha två flyglar).

MITTPELAREN verkar vara solid sten. Ungefär en och en halv meter från golvet, vinkelrätt mot varandra, finns fyra knytnävsstora hål. Runt pelaren finns följande vers inhuggen:

"Fyra stenar av värde stort,
placerade på var sin plats.
Pelaren skall bli din port,
till översta delen av detta palats."

OM HISSEN är i NERläge, kan man på toppen se en fyruddig stjärna med hål liknande de ovan nämnda i varje udd.

I de fyra "facken" skall man lägga de fyra Inträdesstenarna som ledaren i respektive flygel har. Om alla fyra ädelstenarna är insatta i pelaren, kan den kommenderas UPP och NER. De fyra facken i sidan och de på toppen är magiskt sammankopplade och ädelstenarna kan plockas ut ur pelaren via båda platserna.

TAKET är välvt runt pelarna, och är ungefär 60 meter upp.

DUBBELDÖRRARNA består av två dörrar på vardera 4.5 x 9 meter.

A. Denna dubbelport är målad klargul. På varje dörr finns det ett stort djävulsansikte i relief. Framför dörrarna står en vakt iförd läderrustning med gulfärgade metallplattor, och ett guldbälte som håller ett kortsvärd och en scimitar. På händerna har han ett par handskar som det ligger var sin CONTINUAL LIGHT på. Mannen har helskägg och håret är hopknutet i en hästsvans. Han ser främmande ut.

Alaplas (man), mv 12", krigare 8, AL LE, 34 år, AC 4, hp 64
15 - 10 - 13 - 16 - 15 - 14 Save: 13
Fatt: 3/2, Skada: enl vapen, THAC0: 13
Utrustning: Scimitar (1d8), Kortsvärd (1d6), Studded leather +1, två gula handskar med CONT LIGHT, guldbälte (värt 500 gp).
Övrigt: Talar bara babylonska.

I "näsborren" på varje djävulsansikte finns en järnring som man kan dra i för att öppna dörren. Dörrhalvorna är belagda med var sin GLYPH OF FIRE (24/12 hp skada). FIND TRAPS identifierar dem som sådana, och båda prästerna kan gå förbi den.

B. Dörrarna på den här väggen är av järn. Vakten framför dörrarna är iförd plåtrustning, och han håller ett långsvärd i ena handen och en liten metallsköld i den andra. Vid sidan av honom ligger tre kastspjut. Runt huvudet på honom snurrar någon slags genomskinlig sten som gnistrar. Vid ena sidan hänger ett scrollfodral.

Gall (man), mv 6", krigare 6, AL LE, 38 år, AC 1, hp 34
18/91 - 13 - 6 - 15 - 15 - 10 Save: 14
Fatt: 1, Skada: enl vapen +5, THAC0: 13
Utrustning: Plate mail, Shield, Långsvärd +1 (1d8+1), 3 Kastspjut (1d6), Ioun stone (klar, ger vatten och mat).
Övrigt: Naturligt stum.

Stenen är värdelös i astralplanet, men ser imponerande ut.

Metallportarna är fulla av små etsningar. Alla visar samma man i olika miljöer och situationer:

- o Står mitt i ett pilregn men lyckas undgå att träffas,
- o Sitter på marken med flera sår på kroppen,
- o Blir biten av en giftorm men ser oberörd ut,
- o Står mitt bland en flock vargar som ser uppmärksamma ut,
- o Faller längs med en bergsvägg,
- o Visar stor vapenskicklighet,
- o Går oberörd mitt bland personer med fruktansvärda sjukdomar,
- o Tittar med förakt på personer som lägger formler mot honom,
- o Besegrar fiender med enbart händerna,
- o Ligger död,
- o Sitter på huk intill en grästuva,
- o Springer ifrån en häst.

Dörren är inte låst och går lätt att öppna med handtag.

C. De två dörrarna på den här väggen är metallklädda. Längs dörrkarmen finns ett stort antal magiska tecken inskripterade, och på båda dörrhalvorna har var sitt stort pentagram inristats.

Framför dörren står en medellång gestalt med en grön kappa som går ner till fötterna på honom. Han har kåpan över huvudet, vilket gör att man inte kan se hans huvud. Vid hans fötter ligger en långbåge, och på ryggen (som han aldrig visar) hänger ett långsvärd och ett koger med 20 pilar.

Orwan (man), mv 12", krigare 7, AL LE, 28 år, AC 6, hp 50,
13 - 12 - 14 - 18 - 16 - 10 Save:
Fatt: 3/2, Skada: enl vapen, THAC0: 13
Utrustning: Långbåge, 20 pilar, långsvärd
Övrigt: Geas för att inte tala (svimmar om tvingad).

Pentagramet är ofarligt, men det ligger en FIRE TRAP på varje dörr (14/7 skador inom 1.5 meter om någon rör dörren).

D. Dessa dörrar verkar vara av trä, med flera metallplåtar. Framför dem står en kraftig person iförd svarta kläder och en svart huva över huvudet. Han lutar sig mot en stor yxa.

Van Tang (man), mv 12", krigare 6, AL LE, 30 år, AC 8, hp 33
17 - 10 - 12 - 12 - 14 - 13 Save:
Fatt: 1, Skada: enl vapen +1, THAC0: 13
Utrustning: Stridsyxa (1d8), svart läderrustning, Slängkappa, huva med hål för ögonen.
Beskrivning: Under masken är han fruktansvärt vanställd, och han saknar tunga.

På plåtarna finns ritsat bilder av människor plågas på de mest fantasifulla sätt. På en ligger det nakna människor på en bädd av glöd och blir duschade i svavelregn från ett ymnighetshorn.

Bilderna ser så verkliga ut att ni känner hur äcklet kommer över er. Det ser nästan ut som det är levande varelser som plågas, och ni tycker till och med att ni känner igen era egna ansikten bland de på dörren. Efter ett kort tag blir det för mycket för er, och ni tittar bort från plåtarna.

Det finns en järnring på varje dörr. De går lätt att öppna och glider upp helt tyst. De är fyra decimeter tjocka, men mycket lättrörliga. Ringarna är en fälla.

OM NÅGOM av dörrarna öppnas utan att järnringen vrids ett halvt varv medsols, kommer ett knippe pilar att avlossas mot dörren. Bakom varje dörr finns en upphöjning, varifrån 12 pilar skuts iväg mot de öppna dörrarna. Pilarna har THAC0 15, och det är lika chans att träffa alla som står framför dörren att träffas.

X2. Plan 1

Rummet är 120 meter i kvadrat, och är helt tomt. Om hissen är nere, finns det ett hål i golvet som är 20 meter tvärs över. I taket finns en öppning med en radie på 5 meter. Det är 60 meter till taket.

X3. Plan 2

Rummet är 80 meter i kvadrat och 30 meter högt. Det finns fyra pelare i rummet, men i övrigt finns det lite av intresse. Det finns en dörr i varje pelare, som leder in i ett litet rum. På väggarna i rummen finns ett antal KOLSTRECK.

Dessa rum är teleportrar upp till översta rummet (X7). Om man står inne rummen och säger de magiska orden, flyttas man till en platå rakt ovanför pelaren. De magiska orden är:

A. XYZZY.
B. PLOUGH.
C. TIGRIS.
D. ABRACADABRA.

Det finns en LÖNNLUCKA i varje rum som innehåller en lapp med det magiska ordet. Strecken på väggarna markerar hur många gånger folk har glömt det magiska ordet och varit tvungna att kolla.

X4. Plan 3

Det här salen är 80 meter i kvadrat och 30 meter högt. Det mesta är tomt utrymme, men vid en sida är det uppbyggt ett podie med en TRON-liknande stol på. Under tronen finns en tjock, röd matta. Framför podiet står en magnifik GONG-GONG av guld, och vid sidan står en klubba av ebenholts. På gong-gongen finns skrivtecken.

Gong-gongen är magisk. Det är den som Herodias tog hit för att han skulle veta när någon tagit sig in i palatset. Den har den magiska egenskapen att alla som kommer inom 6 meter från den kommer att känna ett tvång att slå på den, och måste klara räddningsslag mot magi för att kontrollera sig själv. De som inte klarar det, kommer att gå fram mot klubban, lyfta den och slå den i gong-gongen med all sin kraft. Andra spelare har 5 segment på sig att fatta vad som hänt och agera innan gong-gongen ljuder.

Det är meningen att äventyrarna skall ha skaffat sig kunskap om hur ledarna kontaktar "den gamle mannen", och att de försöker undvika gong-gongen. Om någon slår händer följande:

> När klubban träffar den stora plattan av guld, hörs ett väldigt dån och ni håller ofrivilligt för öronen. Ljudet rullar genom rummet och hela palatset verkar skaka. Det är med nöd och näppe ni kan hålla er på fötterna. Efter tio sekunder tystnar ljudet plötsligt, och ni ser att tronen inte längre är tom...

Nu har äventyrarna lyckats kalla Herodias uppmärksamhet till sig. Det krävs mycket av äventyrarna för att äventyret inte skall sluta här.

> På tronen sitter en man som verkar vara runt 70 år. Han har ett tunt, vitt hår och ett vitt skägg som räcker ner till bröstet. Han har en röd kappa svept omkring sin bräckliga lekamen, och i ena handen har han en käpp med handtaget format som ett gapande varghuvud. Han ser på er med kisande ögon och tar sedan upp en monokel ur kappan. Genom den skärskådar han er noga, en efter en...

Vad äventyrarna tycker ser ut som en monokel är i själva verket en GEM OF SEEING, med vilken han ser äventyrarna som de verkligen ser ut och även deras alignment. Han kommer att fråga äventyrarna vilka de är, och vad de har för ärende. Under tiden funderar han på om han skall ha ihjäl dem med en gång eller om han kan använda dem till något.

Om äventyrarna påstår sig vara mäktiga ledare av något slag kan han tänka sig att använda dem till något (efter att ha charmat dem givetvis) annars kan DM spela fullt ut. Eventuella överlevande kommer han att placera i fängelsehålorna tills han har tid att ta hand om dem.

Herodias (djävul), mv 18", HD ca 20, Sz M(L), AL LE, AC -2, hp 129
£att: 2, Skada: 3d4/3d4, THAC0: 7 Save: 6
SD: +2 vapen för att träffa, regeneration 2 hp/round.
Magic resistance: 70%
1/round: Animate dead, Charm person, Detect invisibility, Detect magic, Dimension door, Dispel magic, Fear (touch, save -2), Hold monster, Hold person, Ice storm, (fulfill anothers) limited wish, Polymorph self, Produce flames, Pyrotechnics, Read magic, Suggestion, Teleport (no error), Wall of Ice. Summon 1d4 bone devils (60%).
2/dag: Feeblemind.
1/dag: Disintegrate, Symbol of Hopelessness.

X5. Nedre fängelsehålorna

Dessa speciella "förvarningsrum" kan normalt endast nås genom Teleport-porten i X7. Man hamnar på en mindre platå i rummet, och kan komma tillbaka genom att stå på platån och VILJA tillbaka.

Alla rum är mörka, och takhöjden är 3 meter.

X5a. Här finns en Displacer Beast som hatar alla varelser som kommer hit.

> Displacer Beast, mv 15", HD 6, AL N, AC 4, hp 32
> £att: 2, Skada: 2d4/2d4, Save: 8, THAC0: 14
> SA: Attackeras med -2.

X5b. Tomt.
X5c. Tomt.
X5d. Tomt.
X5e. Tomt.
X5f. Tomt.
X5g. Tomt.
X5h. Tomt.
X5i. Tomt.
X5j. Här inne finns tre flaskor på ett bord, i övrigt ingenting. Flaskorna innehåller:

1. Glasflaska; orange, tunn vätska (gift, räddningsslag +2).
2. Stenflaska; klar, simmig vätska (mycket lättantändlig olja).
3. Keramikkärl; vit vätska med gröna prickar (målarfärg).

X5k. Här finns en cockatrice som skall ta hand om inkräktare.

> Cockatrice, mv 6"/18", HD 5, Sz S, AC 6, hp 23
> £att: 1, Skada: 1d3, Save: 14, THAC0: 14
> SA: Skada kan förstena (räddningsslag).

X5l. Tomt.
X5m. Tomt.
X5n. Tomt.
X5o. Tomt.
X5p. Tomt.

X6. Övre fängelsehålorna

Dessa speciella "förvarningsrum" kan normalt endast nås genom Teleport-porten i X7. Man hamnar på en mindre platå i rummet, och kan komma tillbaka genom att stå på platån och VILJA tillbaka.

Alla rum är mörka, och takhöjden är 3 meter.

X6a. Här inne hålls Zarabas fången. Alla hans tillhörigheter, inkluderade påsen med formelkomponenter, har tagits ifrån honom. Han har munkavle och är bakbunden till både händer och fötter.

> Zarabas, man magiker 13, AC 10, mv 12", hp 53, Sz M, AL NG, 60 år
> 12 - 17 - 13 - 9 - 16 - 11 Save: 8
> Åatt: 1, Skada: 0, THAC0: 15
> Kunskap: Tror att "den gamle mannen" är en djävul.
> Formler: 1) Identify x2, Shield, Spider climb, Magic missile.
> 2) ESP, Knock, Levitate, Stinking cloud, Web.
> 3) Dispel magic, Fireball, Fly, Hold person, Prot/norm missiles.
> 4) Fear, Fire shield, Ice storm, Polymorph self.
> 5) Conjure elemental, Feeblemind, Passwall, Teleport.
> 6) Enchant an item.

Han kommer att bli mycket lycklig och tacksam över att bli räddad. Han erbjuder sig att lägga en teleport hem (kommer inte att fungera). Han är tveksam till att samma kommandoord fungerar åt bägge hållen (vilket det gör), men han är villig att pröva.

X6b. Här sitter ett troll som attackerar alla som kommer hit.

> Troll, mv 12", HD 6+6, AL CE, Sz L, AC 4, hp 29
> Åatt: 3, Skada: 1d4+4/1d4+4/2d6, Save: 14, THAC0: 13
> SA: Fördela attacker.
> SD: Regenerering 3 hp/round efter 3 rounds.

X6c. Tomt.
X6d. Tomt.
X6e. Tomt.
X6f. Tomt.
X6g. Tomt.
X6h. Tomt.
X6i. Tomt.
X6j. Tomt.

X6k. En gorilla attackerar de som kommer ner.

> Gorilla, mv 12", HD 4+1, AL N, AC 6, hp 26
> Åatt: 3, Skada: 1d3/1d3/1d6, Save: 16, THAC0: 15
> SA: Om båda klorna träffar, river den för 1d6.

X6l. Tomt.

X6m. En stor björn attackerar de som kommer ner.

> Brunbjörn, mv 12", HD 5+5, AL N, Sz L, AC 6, hp 25
> Åatt: 3, Skada: 1d6/1d6/1d8, Save: 14, THAC0: 14
> SA: Om ramträff med 18+, kramar den för 2d6.

X6n. Tomt.
X6o. Tomt.
X6p. Tomt.

X7. Övervåningen

Spelarna som sagt det magiska ordet i pelarna i X3, kommer att befinna sig på en mindre plattform ovanpå den pelare de tidigare befann sig i. Samma ord fungerar åt andra hållet, dvs ner till pelaren igen.

Hela nedre delen på väggarna består av det speciella glas som utgör fönster överallt i slottet. Fönsterväggen är tio meter hög, och man kan skåda obehindrat ut i astralplanet.

> Runt om er kan ni se ett oändligt område av ljus och mörker, tumlande runt vartannat. Ni tittar fascinerade hur en stort, brandgult område expanderar snabbt, för att sedan lika snabbt försvinna. Ni har inte sett något liknande i hela ert liv.

I mitten av rummet finns en kontruktion som används för att transportera någon mellan detta rum och förvaringsrummen.

> Det är en stor glaskupa som står på ett upphöjt område. Runt området går det platåer upp som trappor. Inuti glaskupan kan ni skönja något som ser ut som en skrivpulpet.

Glaskupan verkar inte ha någon dörr, men materialet släpper igenom allt som pressar på det. Pulpeten är i själva verket ett kontrollbord för att styra i vilket av de 32 rummen man hamnar när man teleporterar sig. Det finns fem spakar som man anger rum med. Dess funktion är:

1. Undre (NER) eller Övre (UPP) våningen.
2-5. Rumsnummer inom våningen (se karta).

En stor, röd knapp vid sidan av spakarna sköter själva teleporter-funktionen. När den trycks ner, flyttas alla som finns innanför glaset till det rum som markeras av spakarna. Från början står spakarna på rum nummer X5k (N UNUM).

A. PRÄSTERNAS FLYGEL

Vad är lämpligare för en djävul att ha som hantlangare, än en präst ur den babylonska djävulsguden DRUAGAs kyrka? Översteprästen Andon Ammon var inte svår att övertala när det gällde att starta en världsomspännande sammansvärjning, och bilda ett nytt, stort rike av alla gamla. Andon vet att "den gamle mannen" är en djävul, och tar det som en komplimang från sin gud att just han valts ut för att "skapa en ny Värld." I hans del av Världen har Druaga kommit alltmer i skymundan, efterhand som riket Babylon har stabiliserats och "civiliserats", och han ser detta som det bästa sättet att motverka denna "trend". Som den ende prästen bland de fyra ledarna, tar han det för givet att Druaga skall bli den dominerande guden i det nya riket.

Prästerna använder sin Spegelportal ofta, då de inte kan få formler av högre nivå än andragradens här i astralplanet. De har ett tempel med altare för att hedra Druaga, trots att de vet att han inte har någon egentlig makt i astralplanet.

A1. Våning 1

A1a. Läs upp följande när äventyrarna fått upp en av dubbeldörrarna:

När dörren glider upp, hör ni en mansröst som mässar entonigt. Den verkar uppenbarligen komma från utrymmet bakom dörren. Ni ser ett gult draperi som hänger för dörröppningen, och det lyses upp av ett spelande, rött sken inifrån rummet. Draperiet går ända ner till golvet.

Om äventyrarna tar sig igenom draperiet, kommer de att se följande:

Ni finner snart att draperiet består av två delar och ni för det tunga tyget åt sidan när ni går in. Ni möts av en syn som får er att rysa. Ungefär sex meter framför er står två personer iförda endast höftskynke och svärdsskidor hängande i läderband över axlarna. Vad ni kan bedömma, verkar de vara halvorcer.

Men det är inte de som får er att rysa. Vänstra delen av rummet består av en jättelik eldgrop, varur det reser sig en 8 meter hög staty av en vidrig varelse med fyra reptilliknande ben, åtta kloförsedda armar och ett mänskligt ansikte. Elden lyser upp hela rummet med ett ett rött sken. Framme vid kanten på gropen står en storväxt människa och håller vad som verkar vara en mänsklig kropp över huvudet. Även han är endast iklädd ett höftskynke, och det är han som mässar. Han verkar uppenbarligen vara i färd med att nedlägga ett offer...

Vid A står Apler och håller en död manskropp.

Apler (man), mv 12", präst 7, Sz M, AL LE, 40 år, AC 8, hp 32
14 - 14 - 17 - 16 - 8 - 12 Save: 12
Fatt: 1, Skada: enl vapen, THAC0: 16
Utrustning: Slaga (1d6+1), Potion of Extra Healing.
Formler: 1) Command x2, CLW x2, Sanctuary.
2) Hold person x2, Silence 15'.
3) Prayer, Animate dead, Dispel magic.
4) CSW

Vid B står de båda halvorcerna.

Ovelbez (halvorc), mv 12", präst/krig 4/6, AL LE, AC 6, hp 34
15 - 12 - 16 - 13 - 16 - 12 Save: 14
Fatt: 1, Skada: enl vapen, THAC0: 15
Utrustning: Långsvärd (1d8), Mace (1d6+1), Armringar av guld, Bracers of Defence AC6 (pannband av silver i form av orm).
Formler: 1) Command x2, CLW, Light, Bless.
2) Hold person x2, Silence, Find traps.

Kykyrkos (halvorc), mv 12", präst/krig 4/4, AL LE, AC 6, hp 23
17 - 10 - 13 - 17 - 11 - 10 Save: 14
Fatt: 2, Skada: enl två vapen +1, THAC0: 16/18
Utrustning: Långsvärd (1d8), Dolk (1d4).
Formler: 1) Command x2, Bless, CLW.
2) Hold person, Know alignment.

De två halvorcerna vänder sig om och drar svärd så fort de hör något från inkränktarna. De är även krigare, och fanatiska tillbedjare av Druaga. Kykyrkos attackerar med två vapen.

Efter den första rounden, kommer mannen vid altaret att kasta ner den döda kroppen i elden. Därefter kommer han att lägga HOLD PERSON, HOLD PERSON, SILENCE och PRAYER i den ordningen.

Om någon av halvorcerna "blir utan" motståndare, kommer han att lägga HOLD PERSON, COMMAND och LIGHT.

OM ÄVENTYRARNA väntar, kommer det entoniga mässandet att fortsätta i tio minuter och sedan sluta. Då kommer alla tre prästerna att stå och samtala vid B.

Från väggen sticker det ut sex stycken fyrfat med glödande kol.

I andra änden av rummet finns tre stycken dörrar. Mittendörren har GLYPH OF FIRE (24/12 skador), och den nedre har GLYPH OF BLINDNESS. Om någon har FIND TRAPS igång känner han/hon igen eldglyfen men inte blindhetsglyfen.

Alb. Det här är kombinerad klädkammare och garderob för prästerna. Här finns ett par gula kappor, två kompletta plåtrustningar, och fem par sandaler.

Alc. Detta är farvaringsrummet för ritualföremål. Det finns dolkar, fat, statyetter av Druaga, etc. Allt är av guld men det är vanhelgat och känns mycket obehagligt att ta i. Själva guldvärdet är 100 gp.

Ald. Bakom dörren finns det en spiraltrappa som leder uppåt. Lyssnar man noga, kan man höra vakterna på våningen ovanför.

A2. Våning 2

A2a. Alldeles innan trappan slutar, hör äventyrarna tydligt vakterna.

När ni kliver upp för den sista svängen av trappan, hör ni några som talar, men språket är okänt för er. De verkar ha trevligt för de skrattar en del.

Trappan slutar i ett rum där det sitter fyra vakter (fanatiska följare till översteprästen).

När du kliver in i rummet, ser du hur fyra män står och samtalar. De verkar inte ha sett er. Det finns en dörr rakt fram, bakom männen, och det finns en dörr till höger med en tvärslå hängande vid sidan.

4 vakter, Men-at-Arms, Sz M, AL LE, AC 5, hp: 3, 4, 6, 3.
£att: 1, Skada: enl vapen, THAC0: 20
Utrustning: Långsvärd (1d8), Chain mail.

Vakterna kommer att bli mycket förvånade över att se andra än de egna prästerna. De två spelare som kommer först upp för trappan överraskar dem.

Om de får någon chans kommer de att slå larm till de övriga vakterna i rummet intill. Dörren till det rummet går att låsa med en tvärslå utifrån. Det är en gammal konstruktion som ingen tänkt på att ta bort.

A2b. Detta är vakternas rum. Här finns bord, stolar och allsköns prylar som vakterna släpat hit, men framför allt finns här 12 soldater.

12 vakter, Men-at-Arms, Sz M, AL LE, AC 5
£att: 1, Skada: enl vapen, THAC0: 20
hp: 3, 5, 1, 4, 5, 6, 5, 3, 4, 1, 5, 1.
Utrustning: Långsvärd (1d8), Chain mail.

A2c. Detta rum är alldeles tomt, sånär som på dörrarna. Den som tittar mycket noggrant, ser att två av dörrarna är mer använda än de andra två. (Monstren behöver inte matas.) Dörrarna till monsterrummen är så konstruerade att de flyger upp fullständigt om de öppnas.

A2d. Detta rum innehåller tre stora giftspindlar. De kommer att hoppa ut ur rummet och attackera de som finns i närheten.

3 Huge spiders, AC 6, mv 15", HD 2+2, Sz M
£att: 1, Skada: 1d6, THAC0: 17
SA: Hoppa 3", Gift (save +1).
hp: 13, 7, 13.

A2e. En Yeti hålls fången i detta rum. Han kommer att bli endast alltför glad över att komma ut.

Yeti, AC 6, mv 12", HD 4+4, hp 27, Sz L (8'), AL CE
£att: 2, Skada: 1d6 / 1d6, THAC0: 14
SA: Om 20 på träff, kram för 2d8 köldskador.
SW: Eld gör 50% mer skada.

A2f. En kort korridor leder in i ett större rum. Det finns sex dörrar längs sidorna, och två rangliga spiraltrappor av metall som leder upp till nästa våning.

Om någon lyssnar noga, kan han höra klirrande av pengar från A.

A2g. De flesta av dessa gästrum står tomma.

A2h. I detta rum bor översteprästens bror. Han blev tvungen att fly från sitt hus i Världen när hans kollegor i handelsbolaget upptäckte att han stulit pengar. Nu sitter han här och räknar pengarna medan han funderar på vart han skall flytta.

Goron Ammon, AC 10, mv 12", hp 4, Sz M, AL LE, 45 år
Utrustning: Säck med 1035 gp.
Kunskap: Astralplanet.
Övrigt: Talar enbart babylonska.

A3. Våning 3

A3a. Om äventyrarna inte smyger försiktigt upp för trappan, kommer D'qaee och Urea att vara beredda. De står vid A och agerar när den första spelaren kommit upp på golvet.

> När du kommer upp för trappan, ser du ännu en man iklädd endast höftskynke, men den här håller en hillebard i händerna. Han flinar elakt mot dig, och säger "Vet du inte att detta är en helig plats tillägnad Druaga, den mäktigaste av gudar? Du borde verkligen lägga dig på knä och tillbe honom."

D'qaee använder sin naturliga SUGGESTION-talang på den som kommer först upp. Om rollfiguren inte klarar räddningsslaget mot magi, "inser" han att han burit sig illa åt, och faller i bön till någon för honom okänd gud Druaga. Detta kommer han att fortsätta med tills någon slår på honom eller spenderar 4 rounds med att övertyga honom om det fåniga i hans beteende, dock som längst 9 timmar.

D'qaee (black abishai), mv 9"/12", HD 8, AL LE, AC 2, hp 43
fatt: 1, Skada: enl vapen +4, THAC0: 12
SA: Kan förstå och tala med alla varelser.
SD: Regenererar 1 hp/round, immun mot eld, köld ger 1/2 skada.
Magic resistance: 35%
1/round: Animate dead, Change self, Charm person, Command, Illusion, Infravision, Know alignment, Produce flames, Pyrotechnics, Scare, Suggestion, Summon another Abishai (20%), Teleport (no error).
Hillebard (1d10).

D'qaee gör en ILLUSION av att en annan av äventyrarna brinner för att sänka moralen. Den som drabbas tar 2d6 inbillade skador per round (om han inte lyckas misstro), och blir medvetslös om han förlorar alla sina hitpoints (tappar inga formler). Om D'qaee blir angripen, strider han med hillebarden och kan inte göra illusioner.

Urea attackerar inkräktare med formlerna HOLD PERSON, (CONT) LIGHT och COMMAND, tills någon attackerar honom fysiskt.

Urea (man), mv 12", präst 7, AL LE, 32 år, AC 10, hp 24
8 - 14 - 15 - 12 - 12 - 13 Save: 12
fatt: 1, Skada: enl vapen, THAC0: 16
Utrustning: Slaga (1d6+1), Ring of Delusion (tala med ting).
Formler: 1) CLW x2, Command x2, Light.
2) Hold person x2, Silence 15'r.
3) Animate dead, Continual light.
4) CSW.

OM PALADINSKAN (eller någon annan med PROT/EVIL) närmar sig D'qaee, kommer han att plötsligt börja vrida sig i plågor, teleportera sig till en annan plats i rummet och attackera den "skyldige" med PRODUCE FLAME (4", 3' rad, räddningsslag mot vanlig eld). Om han fortfarande drabbas av PROT/EVIL, byter han form till medusa. Blir personen fortfarande inte avskräckt, lämnar han platsen för gott.

RINGEN som Urea har, gör att bäraren tror att han kan tala med döda ting, och att de svarar honom "telepatiskt". Han inbillar i själva verket sig att han hör röster, och svaren blir alltid som han vill. Första gången han tar på sig den, kommer den att tala om vad den är.

Det finns två HEMLIGA DÖRRAR i rummet, som leder ut i var sin gång.

A3b. I dessa rummen bor prästerna. Det finns bord och stolar, kläder och liknande (dock inga sängar).

A3c. Dessa rum är tomma.

A3d. Dessa två gångar är spegelvända och tomma, förutom en inskription.

> När du får upp dörren, ser du att du står i änden av en korridor. Rakt fram på väggen står det något skrivet.

Det står på ett språk som ingen av äventyrarna behärskar, nämnligen babylonska, men tjuvens READ LANGUAGE eller COMPREHEND LANGUAGES duger gott.
Det står "TILLTRÄDE FÖRBJUDET. OBEHÖRIGA KOMMER ATT DÖ."

Gången slutar i en dörr.

A3e. I det här rummet står en CENTAUR vid A. Han har en kedja om halsen, som sedan är fäst i taket. Han kan bara tala centaur. Han är i grunden en snäll och vänlig själ, men han vet att om någon öppnar dörren utan att desaktivera fällan kommer han att hängas i kedjan. På detta grymma sätt har prästerna försäkrat sig om hans samarbete.

Han kommer att agera avvaktande mot äventyrarna, och om de gör sken av att vilja gå mot dörren kommer han att vifta mot dem och säga obegripliga saker på centaur. Om äventyrarna beter sig vänligt, kommer han att peka på kedjan i taket, och göra tecken av att någon skall ta loss den. Den är ganska tjock, men det går att lossa fästet i taket om äventyrarna lägger ner lite tid.

> Kent (Centaur), AC 5, mv 18", HD 4, hp 15, Sz L, AL NG
> Fatt: 2, Skada: 1d6 / 1d6, THAC0: 15

Om någon öppnar dörren utan att trycka på rätt sten alldeles vid dörren, kommer golvet att "spricka" på mitten och glida undan i två delar. De som står nära någon av dörrarna, får ett räddningsslag mot DEX för att hinna ut.

Alla som faller i fällan, faller 3 meter ner på en matta av spikar och tar 2d6 skada vardera.

Fällan återställs genom att man trycker på en sten på andra sidan dörren. Golvet glider då tillbaks.

A3e. Från det här rummet går det två trappor upp till nästa våning. Den ena ser ut som ny, medan den andra verkar ha använts en lång tid. Båda är helt ofarliga.

A4. Våning 4

A4a. Trapporna slutar i ett rum, tomt sånär som på några flyttbara träväggar.

Det första ni ser när ni kommer upp, är ännu ett lustiga bås av trä som finns utplacerade runt om i rummet. Längs ena väggen ser ni inte mindre än tio dörrar.

Bakom varje "bås" döljer sig en zombie. De i A har order att, när det slutar klampa i trappan, kasta var sin oljeflaska mot närmaste levande varelse. Om ingen kikat bakom skyddet innan alla kommit upp, kommer äventyrarna att bli överraskade.

8 zombier, mv 6", HD 2, Sz M, AC 8
fatt: 1, Skada: 1d8, THAC0: 17
SW: Slår alltid sist i en round.
En flaska var med lättantändlig olja.
hp: 10, 5, 10, 8, 7, 8, 6, 7.

När de kastat flaskorna går de till anfall.

Bakom mittbåset (B) står en zombie till, och han håller i en klocka som han kommer att klämta med samtidigt som de andra kastar olja.

Flaskorna skall klara räddningsslag för att inte gå sönder när de träffar något. Detta är 20 mot folk med rustning eller mot golv, och 17 mot folk utan rustning. Den som missar, blir indränkt i olja, och torde akta sig väldigt mycket för eld under en timma framåt! Endast DEX-bonus får räknas i AC-väg.

Prästerna vänder (förstör) automatiskt 1d12 zombier varje round.

En round efter det att klockan klämtat, kommer det ut en strid ström zombier ur dörrarna till A4b. Det kommer 10 stycken varje round, i två rounds. De bär på två tända facklor vardera, och kommer att slå med dessa mot alla icke-zombier. Den som träffas av en fackla och är indränkt i olja, flammar upp och tar normala bränn-skador (2d6 / 1d6 / 0). Om man får hjälp med att släckas, lyckas man efter en round.

20 zombier, AC 8, mv 6", HD 2, Sz M
fatt: 1, Skada: 1d8 (+1 för eld), THAC0: 17
SW: Slår alltid sist i rounden.
Två tända facklor vardera.
hp: 12, 5, 9, 7, 14, 15, 9, 6, 11, 4,
8, 11, 10, 9, 10, 13, 5, 8, 9, 6.

A4b. Bakom de tio dörrarna, syns en vägg med tio fyrfat och en gång i mitten. I fyrfaten brinner en evig eld. Om äventyrarna tagit sig hit utan att klockan klämtat, står det två zombier vid varje eld med otända facklor i händerna.

Runt öppningen till gången ligger en GLYPH OF FIRE. Om någon av prästerna har FIND TRAPS igång, kommer de att se den, och då kunna gå förbi den. Om den som aktiverar Glyphen har olja på sig, kommer han att ta eld, oavsett om han klarar räddningsslaget eller ej. Glyphen ger 24 (12) skador.

A4c. Dessa rummen innehåller 40 zombier vardera. De har inte fått några order, utan kommer att vara overksamma om de inte blir attackerade.

80 zombier, AC 8, mv 6", HD 2, hp 9 var, Sz M
fatt: 1, Skada: 1d8, THAC0: 17
SW: Slår alltid sist i rounden.

I änden på korridoren finns en dörr in till översteprästens rum.

A4d. Detta är översteprästen Andon Ammon privata residens. I samma ögonblick som äventyrarna kommer in i rummet, kommer han inflygande genom Spegeln med en flicka i armarna. Han är iklädd en gul kappa och sandaler. När han ser äventyrarna, kommer han att skrika ett okvädningsord och flyga upp genom hålet i taket till övervåningen.

Spelarna får alltså en gratisomgång attacker mot honom.

Andon Ammon (man), mv 12", präst 12, AL LE, 50 år, AC 10, hp 43
12 - 9 - 17 - 14 - 7 - 16 Save: 11
fatt: 1, Skada: enl vapen, THAC0: 13
Utrustning: Gul kappa, Hammer +3 Returning, Ring of Flying, Potion of Clairvoyance, Scroll: Dispel magic(12), Neutralize poison(12) x2, Blade barrier(12), Heal(12). Scroll of Petrification Protection.
Formler:
1) Command x4, Sanctuary, Cause fear, Darkness, Resist cold.
2) Hold person x2, Silence x2, Slow poison x2, Resist fire.
3) Dispel magic x2, Cause blindness x2, Locate object, Speak with dead.
4) CSW, Sticks to snakes, Prot/good 10'.
5) True seeing, Slay living.
6) Heal, Blade barrier.

Spegelporten sitter på väggen mellan fönstren. Den är inte aktiverad, och dess kommandoord är AKUREYRI. I övrigt finns här en stor himmelssäng och ett skrivbord med två lådor. Lådorna har var sin GLYPH of POISON på framsidan, och är låsta. Detta problem kan man lösa med våld, men då går flaskan sönder. Lådorna innehåller Gem of Entrance (diamant) och en Potion of Clairvoyance.

Kvinnan är ung och oskyldig (nästan), och har ingen aning om något.

Wana, kvinna F0, AC 10, mv 12", hp 2, AL N

A5. Våning 5

A5a. När äventyrarna kommer upp hit, kommer det förmodligen att ligga en BLADE BARRIER mitt i gången. Om de skyndat sig, kommer de att hinna upp innan han lagt den, men i så fall är den det första han lägger. Översteprästen står i mitten av korridoren. BLADE BARRIER:n ligger kvar i 36 rounds.

Om han har haft tid, har han lagt följande formler:
RESIST FIRE (räcker i 120 rounds).
RESIST COLD (räcker i 120 rounds).
PROTECTION FROM GOOD 10' RADIUS (räcker i 120 rounds).
TRUE SEEING (räcker i 12 rounds).

Om äventyrarna inte kommit upp efter dessa fyra rounds, kommer han att gå ner till A4b via lönndörrarna, och kommendera in zombierna.

Mot äventyrarna gör han följande:
Lägger SLAY LIVING (3") på någon formelkastare. Om han har TRUE SEEING kommer han att lägga på någon GOOD, annars slumpvis.
Lägger COMMAND "Kom" (1") enligt kriterier ovan. Om ingen lyckas stoppa dessa (vanlig träff), kommer de att vandra in bland de roterande knivarna och ta 8d8 skador.

Om det efter detta, finns mer än tre personer som rör sig, kommer han att smita ut genom dörren och gå genom lönntrappan ner till A4b. (Där han kommenderar in zombierna och attackerar med formler.)

Annars lägger han båda sina HOLD PERSON. Är det bara en person kvar nu, lägger han DISPEL MAGIC på sin BLADE BARRIER och går till attack.

Så fort han kommer ner till 15 hitpoints eller mindre, lägger han sin HEAL.

A5b. Tomt.

A5d. Här finns en spiraltrappa som går till våning 6 och 7. I övrigt är det alldeles tomt.

A5d. Två lönndörrar döljer finns var sin trappa ner till A4b.

A6. Våning 6

A6a. Denna våning används i mycket begränsad omfattning, men översteprästen flyger igenom den ibland.

A7. Våning 7

A7a. Den här våningen besöks ibland av översteprästen Andon när han vill fundera i ensamhet. Här står en skön fåtölj framför ett av fönstren (A), i övrigt finns ingenting.

B. MUNKARNAS FLYGEL.

Denna flygel av palatset behos av Mästaren av Västanvinden i munkarnas hierarki, Thunkt Yival, och munkar i hans skola. Han utnyttjar den som träningsplats för sina favoritlärjungar, och som en plats att meditera på. Hans skola ligger på toppen av ett svårbestiget berg i de allra bergigaste området i Världen, och hans uppgift i det stundande erövringskriget är att belägra och inta de besvärligaste städerna och slotten i bergstrakterna.

Samtliga munkar är mycket disciplinerade och asketiska. De har aldrig något annat på sig än ett höftskynke (kvinnorna har en kort klänning) även under kalla förhållanden. Intet ljud kommer över deras läppar när de strider, de strider tills de faller, och de säger inget för fienden (ens under tortyr). Munkarna har ett antal specialegenskaper som gör dem till farliga motståndare. De är följande:

Paralyserar motståndaren om de slår 5 mer än vad som krävs för träff (1d6 rounds, AC% chans att döda direkt + 1%/lvl över 7).
Undviker ickemagiska missiler om de räddar mot förstening.
(lvl 3: 12, lvl 6,7: 11, lvl 12: 10)
Tar ingen skada om de klarar sitt räddningsslag.
(lvl 12: halv skada även om han inte räddar.)
Tjuvegenskaper som tjuvar av samma grad (ej Pick pockets eller Backstab).
Munkar över lvl 4 kan falla 3" intill en vägg.

lvl 3: Speak with animals.
lvl 6: Motstå ESP 26%
Immun mot sjukdomar.
Opåverkad av "haste" och "slow".
Spela död i 120 minuter.
lvl 7: Motstå ESP 24%
Spela död i 140 minuter.
Läka egen skada: 1+1d4 hp (1/dag).
lvl12: Motstå ESP 14%.
Spela död i 240 minuter.
Läka egen skada: 6+1d4 hp (1/dag).
Speak with plants.
Motstå "charm" och "suggestion" 50%.
Immun mot gift, "geas" och "quest".

B1. Våning 1

B1a. När någon av portarna öppnas, kommer en flock av vanliga FLADDER-MÖSS som sitter på andra sidan att lyfta. Detta uppmärksammas av de munkar som sitter vid A. Det är en Mästare (munk 6) som tränar två Bröder och en Syster i sinneskontroll (att motstå ESP).

De tre eleverna har var sitt kastspjut bredvid sig. När äventyrarna kommer in, kommer alla fyra att resa sig. Eleverna kommer att kasta sina kastspjut och därefter gå in i närstrid med sina vapen. Mästaren står kvar och nyttjar sitt armborst tills någon attackerar honom.

Dihli (man), mv 20", munk 6, AL LE, 26 år, AC 6, hp 31
17 - 13 - 15 - 15 - 17 - 14 Save: 13
fatt: 3/2 (1), Skada: 2d4 (enl vap +3), THAC0: 17
Utrustning: Light crossbow of Speed (+1, fatt: 2), 13 +1 Bolts (1d4+1), Medallion of ESP.

Zys (man), mv 17", munk 3, AL LE, 22 år, AC 8, hp 15
17 - 16 - 17 - 17 - 15 - 12 Save: 15
fatt: 1, Skada: 1d6 (enl vapen +1), THAC0: 19
Utrustning: Kastspjut (1d6), Spjut +1 (1d6+1).

Rigmor (kvinna), mv 17", munk 3, AL LE, 20 år, AC 8, hp 13
13 - 15 - 17 - 15 - 16 - 17 Save: 15
fatt: 1, Skada: 1d6 (enl vapen +1), THAC0: 19
Utrustning: Kastspjut (1d6), Hillebard (1d10).

Svyrha (man), mv 17", munk 3, AL LE, 22 år, AC 8, hp 13
15 - 10 - 16 - 15 - 13 - 13 Save: 15
fatt: 1, Skada: 1d6 (enl vapen +1), THAC0: 19
Javelin (1d6), Hand yxa (1d4+1).

TRAPPORNA upp till nästa våning är avhuggna, så det första steget börjar tre meter upp. Det krävs tjuvskicklighet för att klättra upp dit, om man inte ställer sig på varandra eller har ett rep.

I övrigt finns det FEM NORMALA DÖRRAR i rummet

B1b. Det finns fyra rum reserverade för stridsträning. Dessa är helt tomma när de inte används.

B1c. Det här rummet används som löparbana, för att kontrollera snabbheten hos munkarna. I båda ändar finns det en konstruktion med två pinnar och ett snöre som går mellan pinnarna och sedan vidare till en tidsmätare i mitten. Det första snöret gör att sand börjar rinna ner i en skål, och det andra gör att flödet stoppas. Skålen sitter i en våg och på skalan kan man läsa hur snabb man är.

B1d. Skyttebanan används för att träna färdighet med kastvapen. I bortre änden finns tre måltavlor, och på lämpligt avstånd finns vapen utlagda. Här finns 3 vardera av vapnen armborst (lätt o tungt), kastspjut, kastknivar o handyxor.

B2. Våning 2

B2a. Detta rum har ett fönster och används som meditationsplats. Det finns en lönndörr in till B2g.

B2b. Trappan slutar i en korridor som leder förbi två fönster. När man kommer runt kröken, hör man ljud av strid (snabba fotflyttningar, slag etc). Ljudet kommer från illusionen i B2c.

B2c. När någon ser ILLUSIONEN, läs upp följande:

> Här verkar det uppenbarligen pågå en strid. Det är två män som cirklar runt varandra, och gör utfall med jämna mellanrum. Männen verkar vara i 35-årsåldern och är fantastiskt skickliga på att slåss med bara händerna.

Detta är en illusion. Det är en "inspelning" (permanent illusion) av den match som gjorde Thunkt Yival till Mästare av Västanvinden. Några minuter senare kommer han att knocka den gamle Mästaren och deras bilder bleknar bort. Ytterligare ett par minuter senare börjar matchen om.

Illusionen täcker även öppningen till nästa rum, och det krävs att man "sett igenom" illusionen för att kunna gå den vägen.

Observera att de som tror på illusionen, kommer att uppleva männen som högst reella om de ger sig in i striden. De kommer att knuffas av personerna om de står ivägen, etc. Dock finns det ingen som styr illusionens reaktioner, och det kommer snart att stå uppenbart vad det är frågan om. Maximalt kan äventyrarna få +4 på räddningsslaget mot illusionen.

Illusionen är 12:e gradens magi.

B2d. Här står en överlägsen Mästare och beskådar "matchen". Han ser när någon står på andra sidan den illusioriska väggen, så han är beredd att möta den som går genom öppningen.

Han kommenderar då fram sina krigshundar som attackerar under tystnad, samtidigt som han skjuter med en lätt armborst.

> 4 Vardogs, mv 12", HD 2+2, Sz M, AC 6, hp 13, 17, 11, 11.
> Att: 1, Skada: 2d4, Save: 17, THAC0: 17
>
> Owdy (man), mv 21", munk 7, AL LE, 28 år, AC 5, hp 19
> 16 - 12 - 15 - 15 - 11 - 10 Save: 13
> Att: 3/2 (1), Skada: 2d4+1 (enl vapen +3), THAC0:16
> Utrusting: Lätt armborst, 5 +2 Bolts (1d4+2).

När någon kommer förbi hundarna, slåss han med händerna.

B2e. Korridoren innehåller ingenting. Det står inget på dörrarna.

B2f. Ett fåtal av rummen innehåller fallfärdiga sängar, men de flesta står helt tomma.

B2g. Det här har varit ett slags vardagsrum för länge sedan, men här syns Herodias härjningar mycket. Rummet är alldeles kalt, och fönstret är sönderslaget. Om man är försiktig, kan man klättra ut genom det. Det finns en lönndörr till B2a.

Det går en SPIRALTRAPPA upp till nästa våning.

B3. Våning 3

B3a. När äventyrarna kommer upp för spiraltrappan, läs följande:

Det här rummet domineras av en stor bassäng. Vattnet delar av rummet i två delar, med en smal spalt golv på var sida. Alldeles där ni står finns resterna av vad som uppenbarligen en gång varit en bro. På andra sidan ser ni samma sak.

Vattnet i bassängen är iskallt, och en person som inte är van vid sträng kyla, kommer inte att hinna simma över innan lemmarna domnar. Det är ingen risk att man drunknar, om man bara håller munnen stängd, eftersom kroppen inte behöver syre i astralplanet, men när man har domnat, tar man 1d4 skador per round av kylan. Det tar 4 rounds sedan man kommit upp innan man "tinat".

Anledningen till att vattnet är så kallt är att det simmar omkring tre stycken ISFISKAR i bassängen. Dessa kyler ned vattnet till nästan noll grader, och det räcker med en fisk för hela bassängen.

3 Isfiskar, AC 2, mv //6", HD 1, hp 2, 3, 2
SA: Kyler vatten (domnar efter 1 round, därefter tar man 1d4 skador varje round).

Fiskarna får normalt sin föda genom att äta kadaver som frusit ihjäl och "blötts upp" något. De har inte tillräcklig intelligens för att sluta äta när de är mätta, utan det är möjligt att mata ihjäl dem.

Om fiskarna dör, blir vattnets temperatur acceptabel efter 1 turn.

Vid övre kanten på bassängen finns resterna av en bro som ledde över bassängen förut, men munkarna har rivit den.

B3b. När man öppnar lönndörren, väller det ut en grönaktig gas. Rummet bakom lönndörren är fyllt med en gas som påverkar andningsorganen så att man hostar våldsamt. Det är ofarligt, men det är omöjligt att bedriva sökning av rummet när man är påverkad av gasen. Om man låter bli att andas hostar man inte och kan hitta lönndörren.

B3c. Lönndörren leder in i ett rum med en massa stora svampar i lådor. Det är dessa svampar som ger gasen som var i föregående rum. Om man krossar en lådmängd svampar, fyller man ett rum som B3b. Det finns åtta lådor.

B3d. Det här något lustigt formade rummet är helt kalt. Det finns två dörrar förutom den äventyrarna kom ifrån. Den i mitten (snedställda väggen) är fjädrad och slår upp om man så mycket som rör den.

Den andra dörren är helt normal.

B3e. Här finns två troll som tagits hit via Speglarna och släppts mer genom alla falluckorna. De är tvärsura över sin situation och kastar sig glatt över alla de ser.

2 Troll, mv 12", HD 6+6, AL CE, AC 4, hp: 30, 36
Satt: 3, Skada: 1d4+4/1d4+4/2d6, THAC0: 13
SD: Regenerering (3 hp/round efter 3 rounds).

B3f. Rummet är tomt, sånär som på resterna av en trappa. Det är 9 meter upp till nästa våning. En tjuv klättrar här 4 meter per round.

B4. Våning 4

B4a. När man tagit sig upp genom hålet i golvet, ser man en korridor som går längs hela kortsidan.

OM NÅGON kliver på det streckade området (3 meter från hålet), åker den rörliga väggen fram och stänger av korridoren. Den glider inte tillbaka förrän all vikt försvunnit från området.

Om någon med fart 12" rusar i full fart, hinner han precis slinka emellan innan den slår igen. Då kommer han emellertid att falla ner i falluckan ner till B3e (trollen) nedanför (3d6 skador).

De enda sätt att ta sig över är följande: att springa mycket fort (som munkar), att flyga, eller att desaktivera skjutväggen genom att flytta spaken i den hemliga luckan alldeles bredvid den.

B4b. Alldeles efter skjutdörren finns det en lönndörr. Liksom luckan efter skjutväggen, leder falluckan i bortre hörnet ner till trollen i B3e.

B4c. Dessa rum är helt tomma.

B4d. Detta område är helt svart, på grund av två CONT DARKNESS. De kan släckas ut av var sin CONT LIGHT eller med DISPEL MAGIC mot 6:e gradens magi. Dessa fungerar enligt "strålningsteorin" dvs en punkt som strålar ut mörker.

I mittpartiet Här finns fyra Shriekers som börjar skrika så fort de ser ljus, eller förnimmer rörelse inom 3 meter. Tjuven kan lyckas smyga sig förbi. Svamparna är inlåsta i burar och kan inte komma någonstans.

4 Shriekers, AC 7, mv 1", HD 3, hp: 9, 10, 11

B4e. I det här rummet finns två Överlägsna Mästare som fördriver tiden med att spela döda. Om äventyrarna kommer förbi Shrieker-kolonin utan att de hörs skrika, kommer de att överraska munkarna.

Odor (man), mv 21", munk 7, AL LE, 35 år, AC 5, hp 19
18 - 16 - 17 - 16 - 12 - 10 Save: 13
Catt: 3/2 (1), Skada: 2d4+1 (enl vapen +3), THAC0: 16

Nibgar (man), mv 21", munk 7, AL LE, 35 år, AC 5, hp 21
15 - 18 - 15 - 15 - 14 - 14 Save: 13
Catt: 3/2 (1), Skada: 2d4+1 (enl vapen +3), THAC0: 16

B4f. När äventyrarna kommer in i korridoren, läs upp följande:

När du kliver genom lönndörren och tar åt höger i korridoren, ser du plötsligt en figur i andra ändan, cirka 16 meter bort. Du känner igen honom från den overkliga striden två våningar ner. Han har sett dig, och han verkar beredd att rusa fram mot dig vilket ögonblick som helst...

I änden på korridoren står en staty över Mästaren, och mycket realistisk. Trappan upp är helt normal.

B5. Våning 5

B5a. Trappan slutar i ett tomt rum. Det finns tre dörrar i bortre väggen, och i hörnet finns en fallucka. Om någon faller ner genom luckan, tar han 6d6 skador av fallet, och hamnar hos trollen i B3e.

B5b. Om äventyrarna är väldigt försiktiga, kommer inte Thunkt Yival att uppmärksamma deras ankomst, och då befinna sig vid A på kartan. Då kommer Smaragden och Stövlarna att ligga på bordet.

I annat fall är han beredd vid B, och ha allt på sig.

Thunkt Yival (man), mv 26", munk 12, AL LE, 40 år, AC 1, 62 hp
17 - 14 - 16 - 18 - 18 - 12 Save: 11
Satt: 5/2 (1), Skada: 4d4 (enl vapen +6), THAC0: 13
Utrustning: Boots of Flying, Emerald of Entrance,
Ring of Free Action (skydd mot HOLD och WEB),
Ring of Spell Storing (MU9, Fireball, Shatter).

Han kommer att lägga Fireball ur ringen. Därefter blir det närstrid.

Bakom lönndörren finns spiraltrappan upp till nästa våning.

B6. Våning 6

B6a. Spiraltrappan kommer upp ur golvet och slutar i en enkel trägrind. Våningen vaktas av fyra vakthundar (modell dobbermann). Dessa är dresserade att anfalla alla som inte har Fhunkt Yival med sig.

4 Vakthundar, mv 15", HD 2, Sz M, AC 7, hp 4, 7, 14, 10
fatt: 1, Skada: 1d6, THAC0: 17

I hörnet med fallluckan är det uppsatt ett galler. Detta givetvis för att inte hundarna skall ramla ner i den. I övrigt finns det bara trappan upp. Faller någon ner i fallucken, tar han 9d6 skada och hamnar hos trollen i B3e.

B7. Våning 7

B7a. Lutad mot den ena väggen står Spegelporten. Den är inte aktiverad. Kommandoordet för just den här Spegeln är HOPTENSE. Den andra spegeln hänger 20 meter upp på en vägg inne i Mästarens borg.

Det finns en fallucka i övre högra hörnet även här uppe. Skulle någon olycklig stackare falla ner i den, tar han 12d6 skada och hamnar hos trollen i B3e.

Trollkarlens Flygel

Loceban Thyin är en av de onda som gör sig uppmärksammad som en av de mest taktiska och beräknande ledarna. Hans nät av informationsgivare sprider informationen till honom med enorm hastighet. Hans intelligens är stor såsom hans styrka och visdom vilket gör honom till en fruktansvärd motståndare.

Alla magiker vet att de befinner sig i astralplanet. De vet också att en del formler inte fungerar.

Våning 1

C1a Höjd: 5,5m Upplysning: ljust

"Dörrarna glider upp och därinne ser ni ett cirkelrunt rum med en diameter på 30 m. Mitt i rummet står en staty pekande i rät vinkel från spelarna åt höger. Tvärs över rummet finns en dörr. Väggarna är klädda med ett halvspeglande material som ser ut som skrynklad folie."

Statyn är 3.5m hög och står på en 1 m hög piedestal. Statyn föreställer en naken man som står och pekar åt höger i rummet. För att undvika fällan som statyn utgör skall man trycka på statyns högra storTå. Söker man på statyn upptäcker man att tån ser sliten ut. Fällan deaktiveras då man trycker på tån och kommer inte att vrida sig mot den som öppnar dörren tvärs över rummet och lägga en delad (forkad) Lightning Bolts med 5d6 styck.

C1c Höjd: 4,5m Upplysning: ljust

"I rummet håller en kåpklädd man på att lära ut någonting. Han står framför två skrivbord i rummet medan 4 andra män håller på och blandar hackar och värmer olika komponenter såsom olika delar av djur och olika metaller."

Lärare
MU 4, man, MV 12", Al LE, 57 år, AC 10, HP 12
6 - 16 - 12 - 14 - 10 - 12 Save: 14/13/11/15/12
no.att:1 Dam:1d4(dolk) THAC0:20
Utrustning: kåpa, dolk, formelkomponenter till sina formler, en scroll of Fireball(6)
Formler: 1) MM x2, Shield, Unseen Servant
2) Web, Stinking Cloud
Kunskap: Är anställd som lärare, hans chef är högste läraren, känner till lokalerna upp till och med våning 4, känner till var ni befinner er.

Elev 1-4
MU 0, man, MV 12",Al LE, AC 10, HP 2, 3, 1, 2
Save: 16/17/19/20/19 THAC0: 20
no.att:1 Dam: 1d4(dolk)
Utrustning: kåpa, dolk
Formler: Inga
Kunskap: Går på föreläsningar på 4 våningen då och då. Alla vet var ni befinner er.

C1d Höjd: 4,5 m Upplysning: mörkt

C1e Höjd: 4,5 m Upplysning: ljust

"På en brits i hörnet ligger i kåpklädd man och vilar. Han rusar upp när ni kommer in. Han ställer sig och rabblar."

Han försöker slunga en MM.

Kijlar
MU 5, man, MV 12", Al LE, 52 år, AC 6, HP 14
12 - 16 - 8 - 15 - 12 - 5 Save: 14/13/11/15/12
no.att:1 Dam: 1d6(stav) THAC0: 20
Utrustning: kappa, staff
Formler: 1) MM x2, Light
2) Mirror Image, Invisibilty
3) LB
Kunskap: Han vet hur det ser ut till och med våning 4, vet var ni befinner er, vet vad Loceban heter

Längst bort i hörnet finns ett 3 m hål i taket. Det är en 'hiss'. Om man ställer sig under hålet och tänker 'upp' så lyfts man upp av en osynlig kraft. Om man är därunne ställer man sig på en osynlig 'platta' på hålet och tänker 'ner'. En annan egenhet är att när någon kommit upp dämpas ljudet kraftigt av kraftfältet. Det är ett kraftfält som sträcker sig från golvet och upp. Om man går in i kraftfältet kan man stå kvar i luften men man kan inte klättra i fältet.

Clf Höjd: 4,5 m Upplysning: mörkt

I detta låsta rum hålls en Carrion Crawler fången.

Carrion Crawler
MV 12", HD 3+1, Al N, Size: L, AC 3/7, HP 16
Save: 13/14/15/16/16
no.att:8 Dam: 0d0 THAC0: 16
SA: Paralysering om inte räddningsslag klaras
Paralysen varar i en timme eller tills personen får magisk läkning.
Beskrivning: Stor insektsliknande med 8 tentakler längst fram där munnen borde vara.

Våning 2

C2a Höjd: 4,5 m Upplysning: ljust

"Rummet ni kommer upp i ett stökigt rum. Ett flertal bord är belamrade med flaskor, skålar, konstiga komponenter och vågar. Vid ett av borden står en människa med ryggen mot. Han har en rock som en gång varit vit. Han blandar och står i. När någon kommer upp vänder han sig om och ser förvånad ut. Hastigt stoppar han handen i fickan och när han tar upp den kastar han ett moln av någon sort damm över sig och tycks försvinna i tomma intet bit för bit."

Dammet är Dust of Disappearance. Den osynlige kan inte ens upptäckas av Detect Invisible och man blir inte synlig om man attackerar. AC sänks med 4 steg. Den varar i 2-20 turns. Man syns inte ens med infravision.

Laborant
MU 7, MV 12", Al LE, 72 år, AC 4, HP 20
12 - 17 - 13 - 14 - 12 - 9 Save: 13/11/9/13/10
no.att:1 Dam:1d4+2 THAC0:17
Utrustning: Dagger +2, kåpa, vit rock, Potion of Flying
Bracers of Defence AC 4
Formler: 1) MM x3, Ventriloquism
2) Strength, Audible Glamer, Web
3) Fly, Phantasmal Force
4) Bestow Curse
Kunskap: Har kunskaper om hela flygeln, känner Loceban, känner till att de andra flyglarna existerar, vet att var och en av härskarna har varsin sten för att komma upp i hissen.

När laboranten blivit osynlig lägger han en Bestow Curse på den förste som kommer upp. DM slår en d6 och sänker det värdet till 3. Ex. Om han slår 1 så går styrkan ned till 3, en 4 drar ned rörligheten o.s.v. Detta varar i 7 turns. Därefter lägger han en Audible Glamer som låter som en flåsande drake och slutligen en Phantasmal Force och äventyrarna ser en svart drake sticka in sitt huvud genom dubbel dörrarna. När gänget förhoppningsvis är fullt upptagnet med draken försvinner han ut genom den enkla dörren och draken försvinner.

Inne i det lilla rummet lägger han en Fly och flyger under taket så att spelarna inte ser honom. Han kan lura dem med Ventriloquism och skjuta MM men bara då han landat. Börjar det bli för svårt för honom flyger han ut genom en dörr och lägger en Web och försvinner lämpligtvis uppåt för att varna de andra.

C2b Höjd: 4,5 m Upplysning: ljust

Lagerutrymme med en massa konstiga glasflaskor, skålar och burkar.

C2c Höjd: 4,5 m Upplysning: ljust

Verkar vara ett arbetsrum med skrivbord och en massa papper med icke-magiska skrifter.

C2d Höjd: 4,5 m Upplysning: ljust

Bibliotek. Här finns alla upptänkliga böcker om både det ena och det andra. Inga formelböcker.

Det finns en lönndörr i en bokhylla som leder till ett litet utrymme bakom bokhyllan. När lönndörren öppnas skriker en Magic Mouth 'Lösenordet, Tack!!'. I utrymmet finns ett stort skåp med dörrar. På varje dörr ligger en Fire Trap. 1d4+12 skador per Fire Trap. Det finns fyra dörrar. Innanför dörrarna finns böcker som ser ut som formelböcker men alla är falska. Det finns 14 formelböcker. Att de är falska upptäcks bara med en Read Magic.

C2e Höjd: 4,5 m Upplysning: mörkt

2 britsar i rummet. 2 timglas (4 timmars).

C2f Höjd: 4,5 m Upplysning: ljust

"Ni ser ett stort rum med en 18 * 27 m bassäng. Tvärs över bassängen går en trappa upp till nästa våning. Det finns gångar på båda sidor om bassängen. Det verkar röra sig i bassängen som om det var något stort djur där nere. Nej förresten det ser ut att vara flera stor djur."

I bassängen finns 3 st Giant Gar som egentligen vaktar Locebans formelbok.

3 Giant Gar, MV 30", HD 8, Size:L(21'-30'), AC 3, HP 30, 30, 35
Al N, Save: 10/11/12/12/13 no.att:1 Dam:5d4 THAC0: 12
SA: På 20 sväljs hela offret. 5%/round att offret dör. Man kan med eggvapen hugga sig ut om man gör 25% av HP i skada.

I en lönnlucka 3m upp på väggen vid g finns en speciell Part Water som Loceban använder som reserv om han inte har den inläst. Varje gång han skall komma åt sin bok läser han en Part Water i 75 graders vinkel från väggen åt vänster. Då bildas en 5 meter bred gång i bassängen där Loceban kan gå och hämta sin formelbok. Man kan inte läsa scrollen utan Read Magic.

Trappan som går uppåt har (som vanligt) en vippande funktion och 12:e steget gör så att trappan fälls ned och den gående och andra efterföljande ramlar ned. Räddningsslag under DEX för att undvika att trilla i vattnet. Undviks 12:e trappsteget fälls aldrig trappan.

Våning 3

C3a Höjd: 4,5 m Upplysning: ljust

"Detta är ett tomt rum förutom en tavla förställande en man med kåpa som stöder sig på en stav och tittar stolt ut över rummet."

C3b Höjd: 4,5 m Upplysning: mörkt

"Detta rum innehåller flera hyllmeter pergament och diverse gåsfjädrar och andra fjäderpennor."

C3c Höjd: 4,5 Upplysning: mörkt

"Här finns hyllor på alla väggar. På alla står det flaskor för användning vid förvaring av vätskor."

C3d Höjd: 4,5 Upplysning: mörkt

Dörren till detta rum är låst. Här förvaras ett Troll som man gjort experiment på. Han är rätt vild vid det här laget.

Troll, MV 12", HD 6+6, Size:L, Al CE, AC 4, HP 31
Save: 11/12/13/13/14 no.att:3, Dam:1d4+4/1d4+4/2d6, THAC0:13
SA: Kan attackera 3 fiender på en gång.
SD: Regenerering, 3 rounds efter första skadan börjar de regenerera 3 hp/round.

C3e Höjd: 4,5 Upplysning: ljust

Vaktrum. Det sitter 3 män i kedjepansar som tittar upp när dörren gnisslar vid öppnandet. De sitter allihop och pratar. När ni öppnar reser de sig upp och greppar sina vapen men sen tvekar de lite och tittar på varann men sedan attackerar de.

Vakt Ploide
man, krigare 3, MV 6", Al LE, 23 år, AC 3, HP 25
14 - 10 - 9 - 13 - 14 - 12 Save: 13/14/15/16/16
no.att:1 Dam: 1d10 THAC0:18
Utrustning: plåtrustning, tvåhandssvärd, 5 sp
Kunskap: Känner till flygeln upp till 4 våningen, de har till uppgift att vakta trollet,

Vakt Handir
man, krigare 3, MV 6", Al LE, 21 år, AC 3, HP 23
15 - 12 - 7 - 11 - 17 - 6 Save: 13/14/15/16/16
no.att:1 Dam: 1d10 THAC0:18
Utrustning: plåtrustning, tvåhandssvärd, 2 sp
Kunskap: Känner till flygeln upp till 4 våningen, de har till uppgift att vakta trollet,

Vakt Bunnyguy
man, krigare 3, MV 6", Al LE, 19 år, AC 3, HP 21
12 - 11 - 12 - 14 - 12 - 9 Save: 13/14/15/16/16
no.att:1 Dam: 1d10 THAC0:18
Utrustning: plåtrustning, tvåhandssvärd, 3 gp
Kunskap: Känner till flygeln upp till 4 våningen, de har till uppgift att vakta trollet,

I rummet finns 4 stolar, 1 bord, en burk konstiga tärningar av olika form och färg.

C3f Höjd: 4,5 Upplysning: ljust

Ett stort matbord med en duk som nog var vit en gång vid tillverkningen. På bordet finns rätt mycket damm bland tallrikar och glas som inte ser ut att ha varit använda på mycket länge. En stor kristallkrona med stearinljus hänger i taket.

C3g Höjd: 4,5 Upplysning: ljust

"På golvet står en stor våg som ser ut att kunna väga saker med hög noggrannhet. Den har ett ok som är 4 m med en hel del små vikter som kan justeras på ett otal sätt. I hörnet finns ett hål i taket och det liknar hissen på våningen nedanför."

Hissen är likadan som den hissen 2 våningar ned förutom en Magic Mouth som vid uppgången ropar: 'Välkommen hit!!!'

Våning 4

C4a Höjd: 4,5 m Upplysning: ljust

Litet samlingsrum med ett par soffor vid varje vägg. Kan tyckas se ut som en mottagning hos en doktor.

C4b Höjd: 4,5 m Upplysning: ljust

Ser ut som D4a med div. soffor och ett par stolar. Väggarna på andra sidan rummet är täckta med tjocka draperier.

Det går en korridor bort till höger från dörren sett.

C4c Höjd: 4,5 m Upplysning: ljust

Ett rum med ett par krokar på väggen där en kappa hänger. I taket finns en 'hiss'. Rakt fram finns en dubbeldörr. Från dörren hörs lite sorl som strax slutar och en mansröst tar vid.

C4d Höjd: 4,5 m Upplysning: ljust

"Ni ser en skinnklädd dubbeldörr som inte är helt stängd. Från springan hörs tal från en man som pratar om en hel del saker ni inte förstår."

En MU i gänget förstår en del och berättar att det handlar om ett magiföredrag som verkar intressant. Det sitter ungefär 20 personer och lyssnar intresserat. Efter ett par minuter är föredraget slut och alla lärlingarna utom 3 som frågar om något vandrar ut vid d och fortsätter till b och till a där de åker ned. De tre går även de ett par minuter senare. Läraren går ut ur salen och åker upp till våningen utanför.

Om någon attackerar under föreläsningen kommer det 22 missiler som gör 1d4+1 styck. Sedan kommer 3 Vebar. Därefter 2 Fireballs (5d6 st). Om någon överlever detta kommer föreläsaren (som är hörskaren i denna flygel) att kasta en 12 tärningars Fireball. (Loceban finns annars att beskåda en trappa upp).

Om någon anfaller när det endast är 3 kvar i föreläsningssalen: Först vänder de sig om med gapande munnar. Sedan lägger Loceban en 12d6 Fireball. Eleven lägger var sina 2d4+2 MM. och springer sedan ut genom den andra dörren. Följ sedan Locebans anfallstaktik som beskrivs en våning upp förutom scroll of Invulnerability.

De tre eleverna:
MU 3, HV 12", Al LE, 42 år, AC 10, HP 8
11 - 15 - 13 - 14 - 6 - 7 Save: 14/13/11/15/12
no.att: 1 Dam: 1d4 THAC0: 20
Utrustning: Kåpa, Dolk
Formler: 1) MM x2
2) Mirror Image
Kunskap: Vet vem Loceban är och känner till alla våningar

MU 3, MV 12", Al LE, 38 år, AC 10, HP 9
9 - 16 - 11 - 11 - 8 - 11 Save: 14/13/11/15/12
no.att: 1 Dam: 1d4 THAC0: 20
Utrustning: Kåpa, Dolk
Formler: 1) MM, Light
2) Stinking Cloud
Kunskap: Vet vem Loceban är och känner till alla våningar

MU 3, MV 12", Al LE, 39 år, AC 10, HP 11
13 - 15 - 12 - 8 - 13 - 12 Save: 14/13/11/15/12
no.att: 1 Dam: 1d4 THAC0: 20
Utrustning: Kåpa, Dolk
Formler: 1) MM, Push
2) Rope Trick
Kunskap: Vet vem Loceban är och känner till alla våningar

C4e Höjd: 6 m Upplysning: ljust

Föreläsningssal. Ungefär 100 sittplatser på det lutande golvet.

C4f Höjd: 6 m Upplysning: ljust

Laborationsplatser. 20 stycken bord på rad med liten uppsättning laborationsmaterial vid varje plats.

Våning 5

C5a Höjd: 4,5 m Upplysning: ljust

Ett rätt flott rum. Röd tjock matta med träpaneler. En trappa går i spiral upp. En dörr som verkar vara ett dyrt hantverk. En Magic Mouth på dörren säger: 'Sir, ni har besök!'.

C5b Höjd: 4,5 m Upplysning: ljust

"Ett stort arbetsrum uppenbarar sig. Rummet har en del bord som alla är fyllda med papper och böcker."

Om Loceban inte togs om hand våningen längre ned finns han här. Läs då detta:

"Längst bort i rummet sitter föreläsaren med näsan i en bok och säger 'Stig på'. När han tittat upp reser han sig snabbt och rycker åt sig ett papper på bordet som han börjar läsa högt ur."

Scrollen är en Globe of Invulnerability(12). Den gör formelkastaren immun mot formler av 1-4 graden. Om spelarna skall göra effekt med magi måste de använda någon av scrollarna. Globen varar i 12 rounds.

Loceban Thyin
MU 12, man, MV 12", Al LE, 74 år, AC 4, HP 32
16 - 13 - 16 - 14 - 12 - 11 Save: 11/9/7/11/8
no.att:1 Dam:1d4+2 THAC0: 16
Prylar: Bracers of Defence AC 4, Gem of Entrance(rubin), Ring of Feather Falling, Ring of Fire Resistance, Scroll: Dimension Door och Monster Summoning II, Potion of Invisibility
Utrustning: Röd sammetskåpa, Svart toppig huva, Dagger +2
Formler: 1) MM x3,
2) Mirror Image, Darkness 15', Web
3) Dispel Magic, Hold Person, Fireball
4) Polymorph Other, Ice Storm, Wall of Fire
5) Cloudkill, Passwall, Feeblemind
6) Repulsion
Kunskap: Han vet om allt efter det han kom dit, han kan komma upp till den gamle mannen själv, känner bara till sin egen flygel och mitten. Han kan sina kommandoord till allting därinne.

Taktik: Efter scrollen kastar han en Web tvärs över hela så att den förste fastnar i den. Därefter kastar han en Feeblemind på den förste som ser ut som formelläggare. Om någon kommer för nära med vapen lägger han en Hold Person. Efter egna tagna skador lägger han en Passwall i golvet under sig så att någon följer med (Han har Feather Fall). Resten är upp till DM.

I rummet finns: En persisk matta ihoprullad i högra hörnet (Flying Carpet. Kommandoord:'artosia' för att aktivera mattan), En spegelportal med kommandoordet:'zilwan',
Flera flaskor på skrivbordet: Potion of Poison (märkt "Läkning"), Potion of Plant Control, Potion of Healing (Dödskallemärkt)
Liggande på olika bord: Scroll med Knock(12) och Wizard Eye(12), Dust of Appearance(i liten grön påse), Scroll med Dispel Magic(12) och Prot/Normal Missiles(12), Wand of Magic Detection (kommandoord: ...)(12)

V°ning 6

C6a Höjd: 6 m Upplysning: märkt

Helt tomt. Trappan fortsätter upp°t.

V°ning 7

C7a Höjd: 6 m Upplysning: märkt

Helt tomt.

Lönnmördarinnans Flygel

Den som härskar i denna flygel är en kvinnlig lönnmördare vid namn Helena Goscher. Hon tillhör en av de få som kan skryta med att ha uppnått lönnmördartiteln, men hon utnyttjar gärna andra lönnmördares godtrogenhet genom att utge sig för att vara Gilles-mästarinna. Hennes driftighet har beundrats av många men uppskattas av få. Fiender till hennes ideer har snabbt röjts ur vägen av någon av hennes medhjälpare men en del har fått äran att av hennes hand fått möta döden.

Helena använder utrymmet i flygeln till att utbilda lovande lönnmördarämnen. Vakterna som finns på första våningen går absolut inte upp ovanför sin våning då de blivit hotade med döden om de lämnar sin post.

Våning 1

D1a. "Innanför dörrarna ser ni ett rum med 7 dörrar. Golvet täcks av en heltäckande matta som en gång varit blodröd. Vid väggarna där facklorna brinner kan ni urskönja den färg som mattan en gång haft. 15 m rakt fram med ser ni en vägg med 3 svarta dörrar symetriskt utplacerade. Till höger och vänster finns det 2 röda dörrar vardera väggen. Väggarna är klädda till ungefär 1,5 m med trä och ovanför detta tar en blekröd sammetstapet över."

"Mitt i rummet står en piedestal(60 cm i diameter och 1 m hög) med en glaskupol på toppen. Under kupolen ligger en stor röd sten på en sidenkudde. Ni tror att det är en rubin, men inte någon vanlig storlek utan en gigantisk sådan."

Om någon rör piedestalen eller kupolen slungas de röda dörrarna upp och ut störtar 4 hell-hounds, en ur varje. De sprutar eld och biter samtidigt. Eldavstånd: 3,3 m.

4 Hell Hounds, AC 4, HD 6, HP 36, 31, 20, 22, Size M, Al LE, Save:11/12/14/13/14, no.att:1, Dam:1-10, THAC0:14
SA: Breath fire: 6 hp or if save vs breath 3 hp.
Surprise: I detta fall inget surprise.
SD: nil
Beskrivning: De är rödbruna med glödande ögon. Tänderna och tungan är kolsvarta.

D1b. "Rummet är en kal hall med en stor sköld på vardera väggen. Sköldarna är onormalt stora och det finns en svart dolk målad på röd bakgrund på dem. Under var och en av sköldarna finns en enkel men kraftig trädörr."

Om gänget har fört oväsen så hörs det ingenting av de vakter som då är på sin vakt där inne. Har gänget däremot varit tysta så hörs det av slammer och kortspel från de båda dörrarna. Om äventyrarna stannar i rummet mer än nödvändigt för att få sitt synintryck och rita karta slås plötsligt den vänstra av dörrarna upp och det raggla ut en mindre nykter vakt(Giki) och svamlar om att gå sin runda. När han får syn på gänget ropar han genast "ALARM!!! INKRÄKTARE!!!" och ut rusar och ramlar det 5 vakter. De verkar allihop stupfulla och kan knappt slåss. De hade en fest på grund av sin nya anställning här flera månader sedan men är på grund av den långsamma ämnesomsättningen fortfarande fulla. De vågar inte visa sig för någon av de andra i flygeln utan försöker hålla sig dolda och så länge de inte släpper upp någon på våningarna ovanför så träffar de inte någon av lönnmördarna.

Vaktchef Poltjev
man, Krigare 3, MV 6", Al LE, 24 år, AC 3, HP 29
14 - 8 - 12 - 13 - 17 - 11 Save:13/14/15/16/16
no.att: 1, Skada:1d8 (Långsvärd) THAC0:13
Utrustning: Plate, långsvärd, 7 cp
Kunskap: Känner bara till denna våning. Fördes med förbundna ögon hit.

Vakt Glki
man, Krigare 2, MV 9", Al LE, 21 år, AC 5, HP 13
12 - 12 - 7 - 15 - 11 - 9 Save:14/15/16/17/17
no.att: 1, Skada:1d8 (Långsvärd) THAC0:18
Utrustning: Chain, långsvärd, 13 cp
Kunskap: Känner bara till denna våning. Fördes med förbundna ögon hit.

Vakt Basch
man, Krigare 2, MV 9", Al LE, 20 år, AC 5, HP 11
16 - 4 - 8 - 12 - 13 - 5 Save:14/15/16/17/17
no.att: 1, Skada:2d4+1 (Bastardsvärd) THAC0:18
Utrustning: Chain, Bastardsvärd, 3 cp
Kunskap: Känner bara till denna våning. Fördes med förbundna ögon hit.

Vakt Ansgar
man, Krigare 2, MV 9", Al LE, 22 år, AC 5, HP 15
14 - 12 - 9 - 14 - 10 - 13 Save:14/15/16/17/17
no.att: 1, Skada:1d8 (Långsvärd) THAC0:18
Utrustning: Chain, långsvärd, 17 cp
Kunskap: Känner bara till denna våning. Fördes med förbundna ögon hit.

Vakt Viktos
man, Krigare 2, MV 9", Al LE, 25 år, AC 5, HP 12
15 - 9 - 12 - 11 - 12 - 3 Save:14/15/16/17/17
no.att: 1, Skada:1d6 (mace) THAC0:18
Utrustning: Chain, mace, 12 cp
Kunskap: Känner bara till denna våning. Fördes med förbundna ögon hit.

Dlc "Detta är bostaden för två av vakterna. På bordet ligger en kortlek och där står även en öppnad nästan tom flaska med något som motsvarar något av det billigaste vin ni känt lukten av. Det finns 4 sängar vid väggarna i rummet men bara 2 ser ut att ha använts. I övrigt finns inget intressant i rummet."

Dld Även detta är vaktbostad och ser ungefär likadant ut med skillnad av det finns tre använda sängar. I ett av hörnen ligger det ett par sönderslagna vinflaskor och luktar.

Dle "När den lilla korridoren slutar kommer ni in i ett mörkt rum. Det ekar mycket i rummet."

I hörnen ligger en del trasiga stolar och bord men även en hel del gamla sammetsgardiner i olika färger.

Dlf Detta rum liknar Dle men istället för möbler ligger här en massa obegripliga träkonstruktioner med en hel del fjädrar och smala metall och träföremål som är väldigt vassa. Detta rum används av lönnmördarna som skrotutrymme för gamla fällor som använts i utbildningen. Vissa av de vassa föremålen ser blodiga ut och om man känner på dem är några fortfarande kletiga.

Dlg Bakom den hemliga dörren sitter en metallstege fast i väggen. På den kan man komma ända upp till våning 4. Denna känner endast Helena till och kommer att användas med omsorg d.v.s. när ingen ser henne öppna lönndörrarna. Man ser inget uppåt därför att gången helt saknar ljus.

Våning 2

D2a "När ni kommer upp för trappan ser ni bara ett litet rum på 3 * 6 m med en fackla stående mitt på golvet i en liten hållare. Rakt fram går en gång och längre fram ser ni ett fladdrande ljus dansande på väggarna vilket avslöjar ytterligare en fackla utom synhåll för er. Till vänster om er fortsätter trappan uppåt. Plötsligt hörs ett blodisande skrik som efterföljs av springande steg. Ut mot er kommer en varelse springande. Han är manslång med kläderna hängande i trasor runt kroppen. Huvudet är kletigt av blod och han springer rakt mot den er. Han slår omkring sig med armarna samtidigt som han upphäver kvävda skrik."

Detta är ingången till den träningslabyrint som Helena har anordnat för studier av sätt av lönnmörda människor på. Just nu håller en 4 gradens lönnmördare på att öva sig i att smyga på en fånge utan tunga som släppts lös i labyrinten. Som instruktör har han en 7 gradens lönnmördare.

Fången har just blivit utsatt för ett hugg tvärs över ansiktet och flyr i panik. Han har utsatts för tortyr i flera månader och kommer att attackera den förste han ser (Skada 0). När spelarna fått en eller ett par chanser att reagera kastas en dolk från gången. Dolken träffar mannen mellan skulderbladen och han dör omedelbart. Någon i gänget ser att dolken kastats ur någon av skuggorna i gången.

Lönnmördare 4, male, mv 12", Al LE, 23 år, AC 6, Hp 19
15 - 13 - 7 - 16 - 14 - 5 Save: 13/12/14/16/15 THAC0: 18
Utrustning: dagger(1d4), leather, heltäckande svarta kläder
Assassination: 40% (alla spelande figurer har i praktiken lvl 7)
Kunskap: Känner till våningarna till och med 4. Fördes hit med förbundna ögon.

Lönnmördare 7, male, mv 12", Al LE, 28år, AC 4, Hp 32
14 / 13 / 9 / 18 / 15 / 9 Save: 12/11/12/15/13 THAC0: 15
Utrustning: dagger +1(1d4+1), leather, svarta kläder + huva
Assassination: 55% (alla spelande karaktärer har i praktiken lvl 7)
Kunskap: Känner till våningarna till och med 4. Fördes hit med förbundna ögon.

Båda är klädda i helsvart och har endast en kniv som vapen utom den mer erfarne som har två. Det är den 7 gradens lönnmördare som kastat dolken då han upptäckte de ovälkomna gästerna. Efter kastet tar han sig in i labyrinten och konfererar med den andre. Därefter tar de sig var och en till lönnrummen b och c. När det går spelare förbi kommer det att ske ett försök till lönnmord på den siste som går förbi. När mordförsöket har skett tar sig förövaren ut ur labyrinten och springer upp för trapporna. Om gänget inte ger sig in i labyrinten kommer de att förföljas i smyg av de två lönnmördarna.

I labyrinten vid d sitter en Stun Jelly på väggen.

Stun Jelly, HD 4, Size L, Al N, AC 8, HP 15
Save:13/14/15/16/16, no.att:1, Dam:1d8, THAC0:15
SA: Vid träff paralyseras den träffade 5d4 rounds.
Räddningsslag negerar effekten.
Treasures: Inuti finns 2 gems (100 GP/st)
Beskrivning: Den ser precis ut som väggen bakom
men om man tittar på den i starkt ljus syns det
att den är lite, lite genomskinlig.

Våning 3

D3a "Ett par trappsteg ned från det översta steget för trappan plötsligt en ny beklädnad än den den sten som ni trampat på hittills. Allting verkar ha ändrat stil när ni kommer upp. Golvet och trappan verkar vara beklädd med en tjock dyrbar matta om än lite sliten så i hyfsat skick. Tapeterna är rödmönstrade och matchar mattan. Ni befinner er tydligen i en slags hall igen och den här gången finns det 3 dubbeldörrar i den c:a 9 * 15 m stora hallen. Dubbeldörrarna till höger har inte stängts ordentligt och ur springan hör ni en röst som låter allvarlig. Plötsligt hörs en kvinnostämma som ger ett kort kommando. Därefter ändras den första rösten och börjar låta bönfallande och lidande. Efter en stund sker samma sak igen och rösten, som är en mansröst, börjar låta glad och upplyft. Trappan fortsätter uppåt."

D3b Innanför dörrarna försigår en lektion i maskering och skådespeleri.

"Det står 5 personer på scenen och alla har olika kläder och förefaller vara olika åldrar och kön. Framför dem står en dam iklädd stor svart klänning med kraftig byst och ger kommando åt de som står på scenen. Sitt grå hår har hon uppsatt i en stor knut och i detta sitter en stor hörnål. I handen har hon en liten bok som hela tiden antecknar i samtidigt som hon kommenderar. Resten av lokalen verkar tom."

Om gänget skramlar mer än nödvändigt så kommer tanten vid scenen att gå fram mot dörren och säga: 'Kan ni inte vara lite tystare??!!'. Därefter stänger hon dörren och fortsätter med ett par kommando till de på scenen.

De kommer att fortsätta att spela teatersällskap om de inte blir attackerade. Kunskap: Alla färdes hit med förbundna ögon. Alla känner till våningarna upp till och med 4.

De på scenen: Marith, female, Assassin 5, AC 10, Hp 21,
Al LE, 24 år
13 - 15 - 11 - 14 - 9 - 17
Save: 12/11/12/15/13
no.att: 1 Dam: 1d4+1 THAC0: 19
Utklädnad: Vacker flicka med gyllengult hår och ljusblå klänning.
(Dolk +1 i strumpebandet)
Assassination: 45% (på alla i gänget)

Olrath, man, Lönnmördare 4, AC 7, Hp 15
Al LE, 23 år
15 - 14 - 11 - 17 - 13 - 11
Save: 13/12/14/16/15
no.att: 1 Dam: 1d10 THAC0:20
Utklädnad: Äldre distingerad herre med kraftig buk och rökande pipa.
Utrustning: Tvåhandssvärd vid scenkanten.
Assassination: 40% (på alla i gänget)

Barelk, man, Lönnmördare 4, AC 10, HP 13
Al LE, 21 år
16 - 12 - 13 - 13 - 11 - 16
Save: 13/12/14/16/15
no.att: 1 Dam: 1d3 THAC0: 20
Utklädnad: Dam i 25 årsåldern. Verkar strö pengar omkring sig. Präligt klädd.
Utrustning: 8 kastpilar i fickan.
Assassination: 40% (på alla i gänget)

Shania, kvinna, Lönnmördare 3, AC 6, HP 12
Al LE, 21 år
12 - 15 - 7 - 10 - 12 - 10
Save: 13/2/14/16/15
no.att: 1 Dam: 1d6 THAC0: 17
Utklädnad: Skogsvandrare med pilbåge och pilar.
Utrustning: Kortbåge och pilar, 2 dolkar (1d4)
Assassination: 35% (på alla i gänget)

Mosca, man, Lönnmördare 1, AC 8, HP 5
Al LE, 18 år
17 - 12 - 6 - 14 - 10 - 6
Save: 13/12/14/16/15
no.att: 1 Dam: 1d10+1 THAC0: 20
Utklädnad: Krigare med läder rustning och tvåhandssvärd.
Utrustning: se utklädnad
Assassination: 25% (på alla i gänget)

Tanten framför scenen:

Berta, kvinna, Lönnmördare 9, AC 10, HP 42
Al LE, 37 år
17 - 15 - 8 - 15 - 17 - 12
Save: 11/10/10/14/11
no.att: 1 Dam: 1d8+1 THAC0: 15
Utklädnad: Äldre tant med manhaftigt sätt samt ett trevligt utseende.
Utrustning: Långsvärd, Potion of Fire Resistance
Assassination: 70% (på alla i gänget)

D3c "Allting i rummet går i ljusblått. Tapeter, mattor och tavlor är i samma stil. Man skulle kunna ta emot kungar. I taket finns en stor kristall krona som klirrar lite när ni går in i rummet."

Detta är foajen där man samlas innan de föreställningar som ges av blivande lönnmördare som examensprov.

D3d "Lång tråkig korridor med tre dörrar på varje sida samt en dubbeldörr i andra ändan."

D3e "Flertalet peruker och perukstockar täcker bordet med spegeln som står som en central punkt i rummet. En hel rad klädeskrokar hänger också över hela rummet."

Detta är de loger som används vid maskläggning och klädbyte. Alla ser ungefär likadana ut. På bordet finns också smink och puder av olika sorter.

D3f "Kläder, kläder och åter kläder. Här hänger kläder i långa banor. Allt från luffarens kostym till konungars mantlar. När förste man kommer in i rummet så glider en liten man fram ur kläderna och frågar: 'Vad kan jag stå till tjänst med?' samtidigt som han rotar med handen i fickan efter något."

Klädförråd. Utan kommentarer. Här kan finnas allt i klädväg. Mannen därinne är skräddare och om ingen hindrar honom så tar han upp ett måttband och går fram till den förste i gänget och börjar mäta samtidigt som han frågar: 'Vad önskar min herre?'. Han vet var alla kläder finns i förrådet och kommer att plocka fram det ena klädesplagget efter det andra.

Edgar, man, Lvl 0, Skräddare, AC 10, HP 2, Size M, AL N
ll - 5 - 5 - 15 - 7 - 8 Save:16/17/18/20/19
Utrustning: 1 sax, 3 nålar, 1 trådrulle med grön tråd, 1 måttband, 3 st små knappar.

Våning 4

D4 "Ni ser ett gigantiskt rum med massor av mekaniska konstruktioner. Rakt fram finns en modell av en 3m bred korridor. Vid 'korridoren' jobbar 2 svartklädda personer med att sätta en en fälla. Bredvid dem står en tredje och övervakar."

De mekaniska konstruktionerna består i diverse fällor bl.a. en fälla bestående av en 2 * 2 m stor platta med massor av hål. I vart och ett av hålen finns 1 pil. Plattan slungas framåt av en kraftig fjäder och pilarna slungas iväg c:a 40 m. Fällan triggas om man går på en platta 5 m därifrån.

En annan fälla består av en korridorbit som det spännts 2 tunna metalltrådar över. Trådarna sitter uppspända på ungefär 0.75m och 1.3m. Bakom dessa finns en knappt synlig tråd c:a 0.5 m efter metalltrådarna och 0.5m upp. Om någon rör denna skjuts 5 dussin pilar ut från vardera väggen.

Fällan som de 2 lärlingarna jobbade med var en fälla som fäller ut ett rakbladsvasst blad. Bladet räcker över hela gången. Den triggas genom att man trampar på en platta i golvet.

Läromästare Aschbeniol
Lönnmördare 8, MV 12", Al LE, 27 år, AC 3, HP 39
14 - 15 - 12 - 13 - 16 - 14 Save:11/10/10/14/11
no.att:1 Dam:1d4+1(Slunga, slungkula) THAC0:14
2d4+2(bastardsvärd) THAC0:15
Utrustning: Bastardsvärd +2, slunga + 25 bullets, läderrustning +1, 5GP, Potion of Climbing.
Assassination: 60% (på alla rollfigurer i gänget)

Elev Kluster
Lönnmördare 5, MV 12", Al LE, 24 år, AC 8, HP 15
13 - 14 - 9 - 15 - 12 - 13 Save:12/11/12/15/13
no.att:1 Dam:1d10(Tvåhandssvärd) THAC0:19
Utrustning: Tvåhandssvärd på golvet bredvid sig, läderrustning, 1GP
Assassination: 45% (på AC 7, alla rollfigurer)

Elev Nischle
Lönnmördare 5, MV 12", Al LE, 24 år, AC 8, HP 17
14 - 11 - 12 - 13 - 10 - 6 Save:12/11/12/15/13
no.att:1 Dam:1d8(Långsvärd) THAC0:19
Utrustning: Tvåhandssvärd på golvet bredvid sig, läderrustning, 2GP
Assassination: 45% (på AC 7, alla rollfigurer)

När äventyrarna kommer upp för trappan kommer allihop att titta upp och greppa sina vapen. Läromästaren kommer att skrika order till de två lärlingarna varvid en av dem går mot äventyrarna och attackerar från höger. På detta sätt skyddar han den andre som då springer åt höger för att komma bort till spiraltrappan på gångets vänstersida. Läromästaren stannar kvar och slungar tills någon kommit för nära då han byter vapen. Om han hinner upp för trappan så kommer han att fastna i fälla b på nästa våning.

Våning 5

D5 "Ni kommer upp i en korridor som går åt vänster. Till höger 6m längre fram ser ni ett rött draperi."

Om tjuven på förra våningen hann upp för trappan så ligger han strax bortom draperiet hopvriden på golvet.

Fälla a: En tråd är uppspänd 0.3 m över golvet. Tråden är så tunn att man behöver leta för att se den. Om ngn rör tråden så får vederbörande 20 pilar mot sig. Pilarna kommer från vänstervägen. Skada: 1d4. Om tråden klipps av triggas fällan. THACO: 14 (om någon står i vägen)

Fälla b: En platta i golvet(1 * 3m) triggar en fälla i väggen med 10 vassa sylar som omedelbart går tillbaka till ursprungsläge efter utfört uppdrag. Varje syl gör 1d4 skada. Sylarna är nästan 2 m långa. Fällan kan upptäckas om man letar. Man ser då plattan som inte har riktigt samma färg som golvet. THACO: 16 (om någon står framför)

Fälla c: Det sitter även här en tråd på 0.4m höjd över golvet. Rörs tråden öppnas buren d och en Flesh Golem vandrar ut rakt mot äventyrarna.

Flesh Golem, AC 9, HD 9, MV 8", HP 40, Size:L
no.att:2 Dam:2d8/2d8
SA: Ingen bärsärkagång
SD: Magiska vapen för att träffa.
Eld och köld magi gör den 50% långsammare.
Elektriska skador läker så många skador som det används tärningar i formeln.

Fälla e: Detta är ingen fälla. På väggen sitter en metallplatta (1*1m). Det är inget speciellt med den.

Fälla f: När man sätter foten på något av de 2 första trappstegen skjuts det ut 12 sylar från väggen som ger 1d4 skada styck. THACO: 16 (om någon står nedanför första trappsteget)

Ungefär efter halva trappan skriker en Magic Mouth: 'Inkräktare, Alarm!!!'. Den sitter på väggen vid trappan.

Våning 6

D6a "Trappan slutar vid en gång med en tjock matta. avstickare till höger. Därefter svänger den av till höger ytterligare en gång."

D6b Dörren till rummet är låst. Innanför dörren sitter en vacker nästan svarthårig flicka på en divan och ser alldeles rödgråten ut. När äventyrarna kommer in rusar hon upp och kastar sig bakom divanen och ser vettskrämd ut. Hon är iklädd en riddress med höga bruna stövlar. Kläderna ser ut som om hon släpats omkring i dom. När hon övervunnit sin rädsla berättar hon att hon är hitslänad och in låst av kraftig man med svarta kläder och svart mask för ansiktet.

Rummet är inrett som arbetsrum med skrivbord, divan och ett par fåtöljer och stolar.

Hon berättar också att hon är dotter till borgmästaren i Gochlaan. Äventyrarna har aldrig hört talas om staden men då berättar hon om en stad som det härjat en brottsvåg i och ingen vågade ut efter kl 18.00 på kvällarna.

Egentligen ljuger hon om alltihop. Hon är Helena Goscher lönnmörderskan som styr detta ställe:

Helena Goscher
Lönnmördare 12, MV 12", Al LE, 29 år, AC 1, HP 45
16 - 15 - 11 - 18 - 14 - 16 Save: 10/9/9/13/10
no.att:1 Dam:enligt vapen THAC0: 16
Utrustning: Dagger of Venom (ser ut som en vanlig +1 dolk men skaftet innehåller gift i en dold behållare. En träff på 20 medför at den träffade får slå räddningsslag mot gift eller dö. Hon har den i stöveln.) Tvåhandssvärd som hon har ovanför repstegen i det mörka rummet (1d10) samt i rummet nedanför på väggen.
Prylar: Gem of Entrance(Svart Onal), scroll of Slow(10) scroll of Invisibility(10), scroll of Fireball (10), Bracers of defence AC 6, Diadem of Protection +1.
Assassination: 95% (på alla i gänget)
Kunskap: Hon känner till djävulen och de andra ledarna, hon vet alla kodord till saker i hennes flygel.

Helena kommer att försöka lura med sig rollfigurerna upp till nästa våning. Då kommer hon att försöka få någon av dem så att hon kan lönnmörda personen i fråga. Helst vill hon komma upp för repstegen först och upp i det mörka rummet för då kan hon lugnt och sansat lönnmörda dem en och en när de kommer upp. Hon kommer att försöka alla knep bl.a. berättar hon att mannen som förde henne dit är en våning upp och att han har en spegel som hon blev förd igenom. Helst säger hon att hon vill tillbaka hem till sin far i Gochlaan och till sina två yngre bröder men att hon gärna skulle se att mannen med den svarta huvan fick sona sina brott.

D6c "Detta verkar vara ett litet lönnrum 2 * 3 m. Tvärs över finns en dörr åt andra hållet."

Helena kan använda detta som gömställe om hon blir trängd.

D6d Ett helt kalt rum.

D6e "Ett nästan tomt rum med ett draperi på väggen längst bort som täcker hela väggen."

D6f "Ytterligare ett kalt rum. På väggen hänger två svärd (Tvåhands) och upp genom ett hål i taket sträcker sig en repstege. Ovanför hålet verkar det helt mörkt."

Våning 7

D7a Helt mörkt. Draperier täcker hela väggarna. Annars tomt förutom ett tvåhandssvärd som ligger på golvet.

Det är hit Helena vill lura dem om hon är först hit upp kommer hon att vänta in dem en och en och ta kol på dem. Om hon misslyckas kommer hon att ta tvåhandssvärdet och försöka springa bakom draperiet och ta sig ut genom lönndörren, springa in i c och öppna dörren in till b där hon hållit en Ettin inspärrad. När hon öppnat dörren hoppar Ettinen ut och attackerar äventyrarna. Helena själv står bakom dörren tills Ettinen sprungit ut. Därefter kutar hon i rummet och låser dörren efter sig. Där inne läser hon en scroll of Invisibility och ställer sig bakom dörren för att lönnmörda den förste som kommer in.

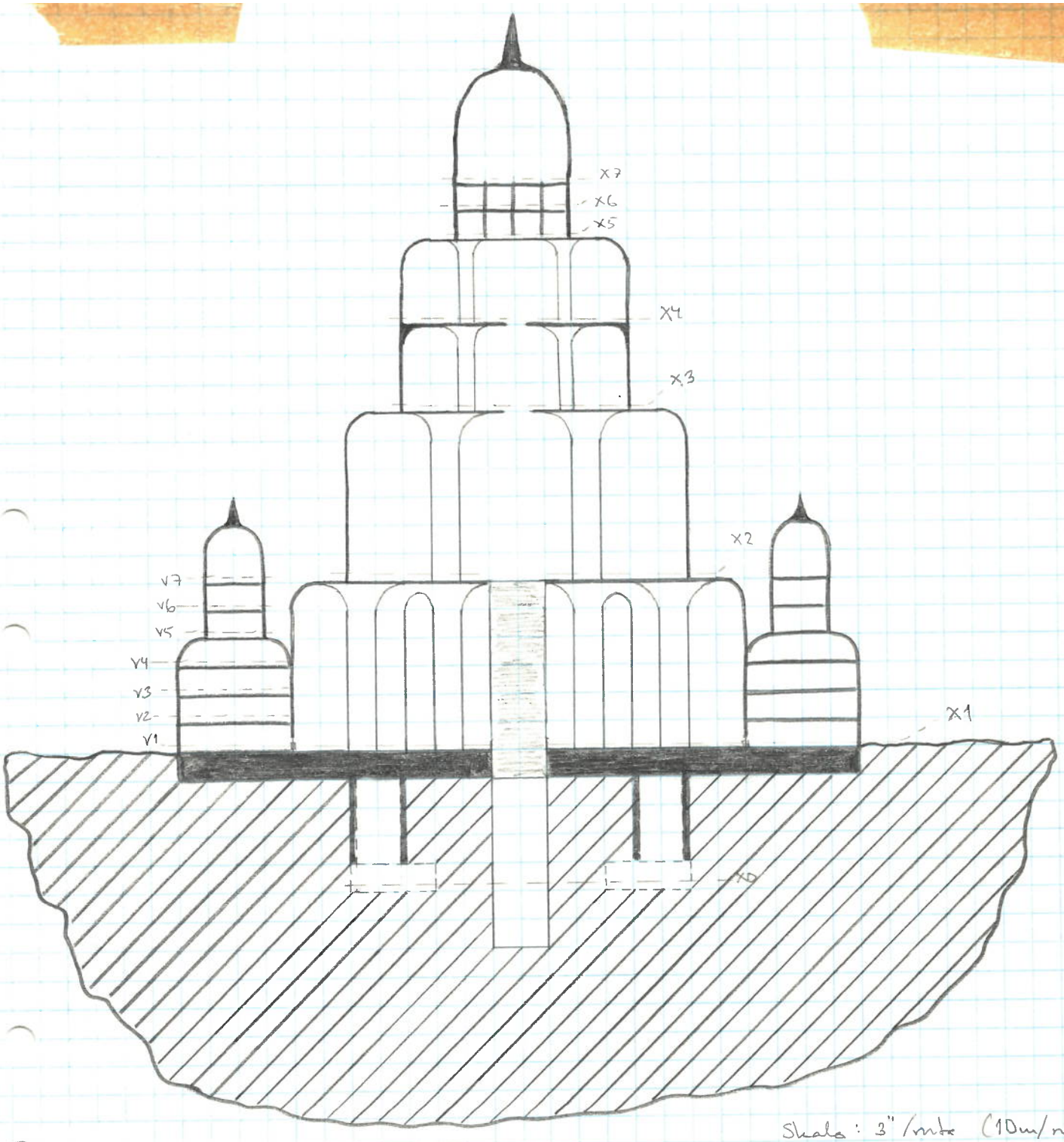
Ettin, HD 10, Al CE, Size: L, AC 3, HP 43
no.att:2 Dam:2d8/3d6 Save:8/9/10/9/11, THAC0: 10
SD: Överraskning bara på 1
Beskrivning: Den är 13 fot lång och påminner om en orc med den lilla egenheten att den har två huvuden. Den är iklädd päls.

D7b Ett rum helt utan belysning. Inlåst i rummet är en Ettin.

D7c Kalt rum.

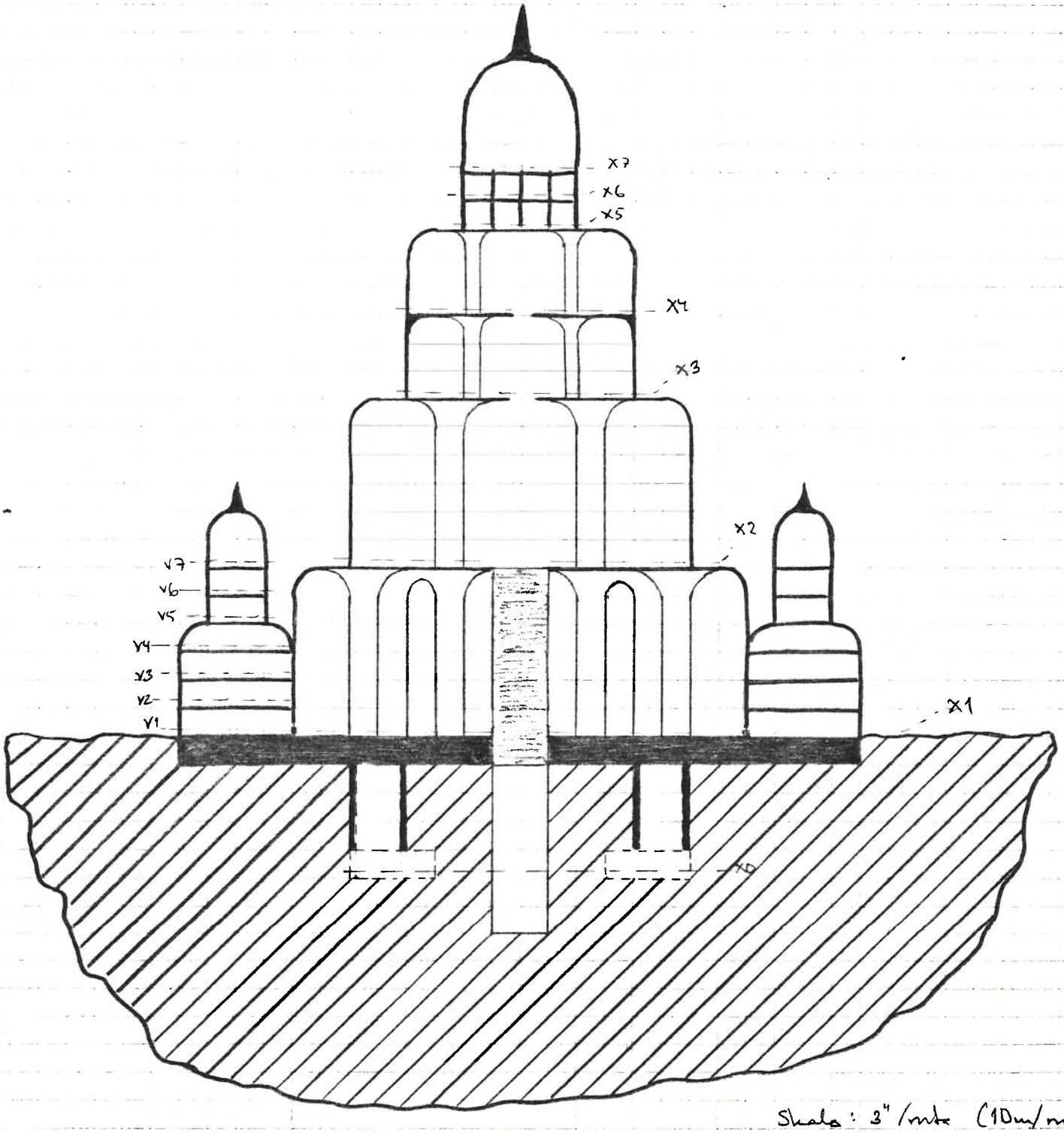
D7d Detta ser ut som ett vardagsrum med ett par fåtöljer och soffor. Bekväm inredning. Trä på väggarna och persiska mattor på golvet.

D7e Ett arbetsrum med rejält skrivbord med en pryl på: En scroll i fodral (en Scroll of Mirror Image). På en stående galje hänger en mantel. Detta är Wings of The Hawk som man kan förvandla sig till hök en timme om dagen. 12" fart.
Bakom draperiet som hänger på väggen rakt fram finns Helenas Spegel (Kodord: Odezza). I skrivbordet finns ingenting som någon kan läsa (allt är kodat).



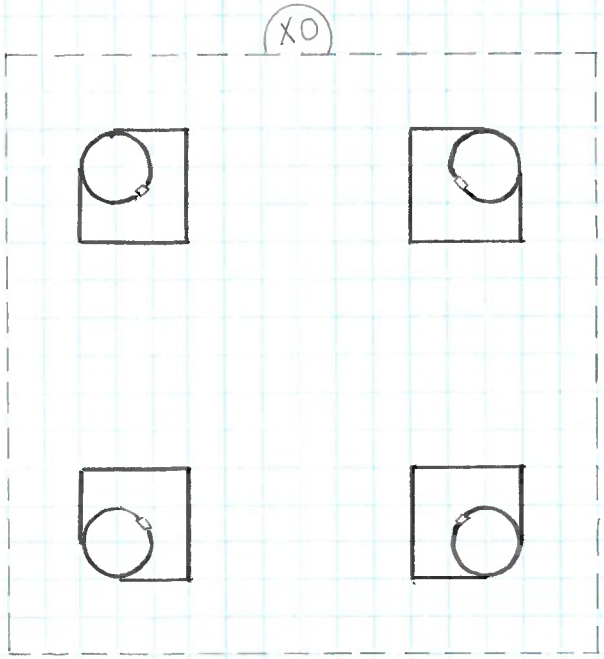
Skala : 3" /mtr (10m/mtr)

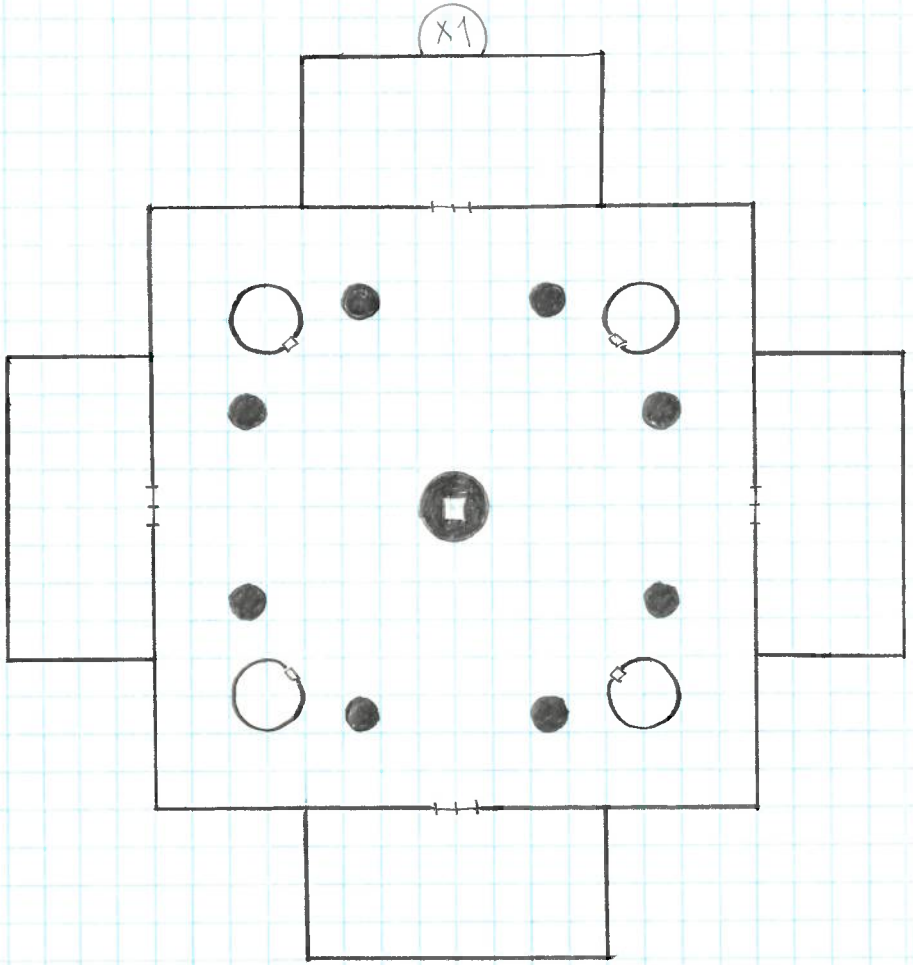
ALZAZZ

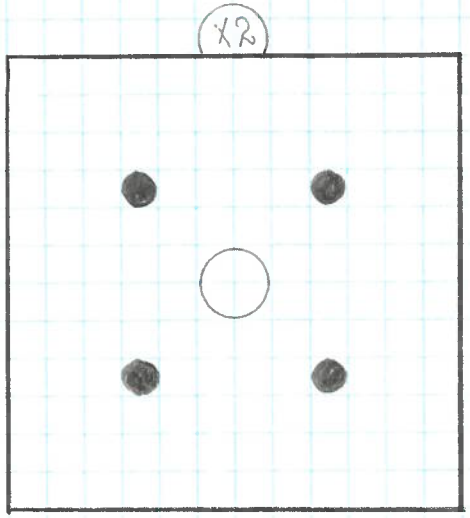


Skala: 3" /mtr (10cm/mtr)

HUVUDBYGGNADEN

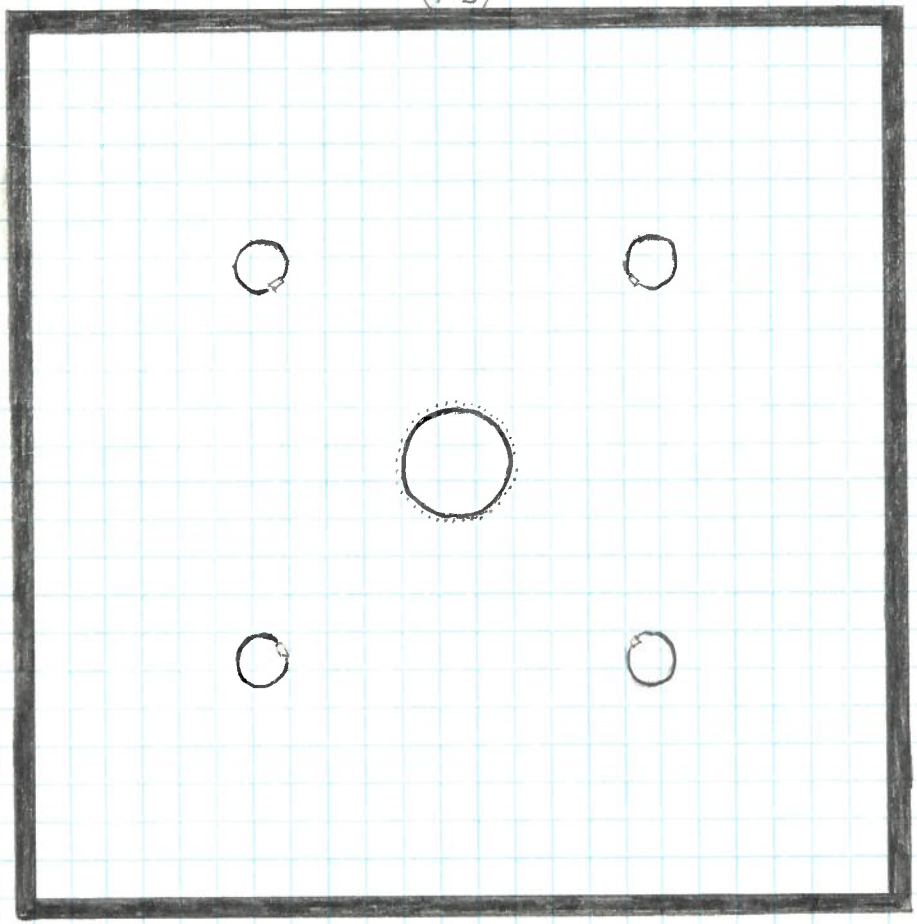




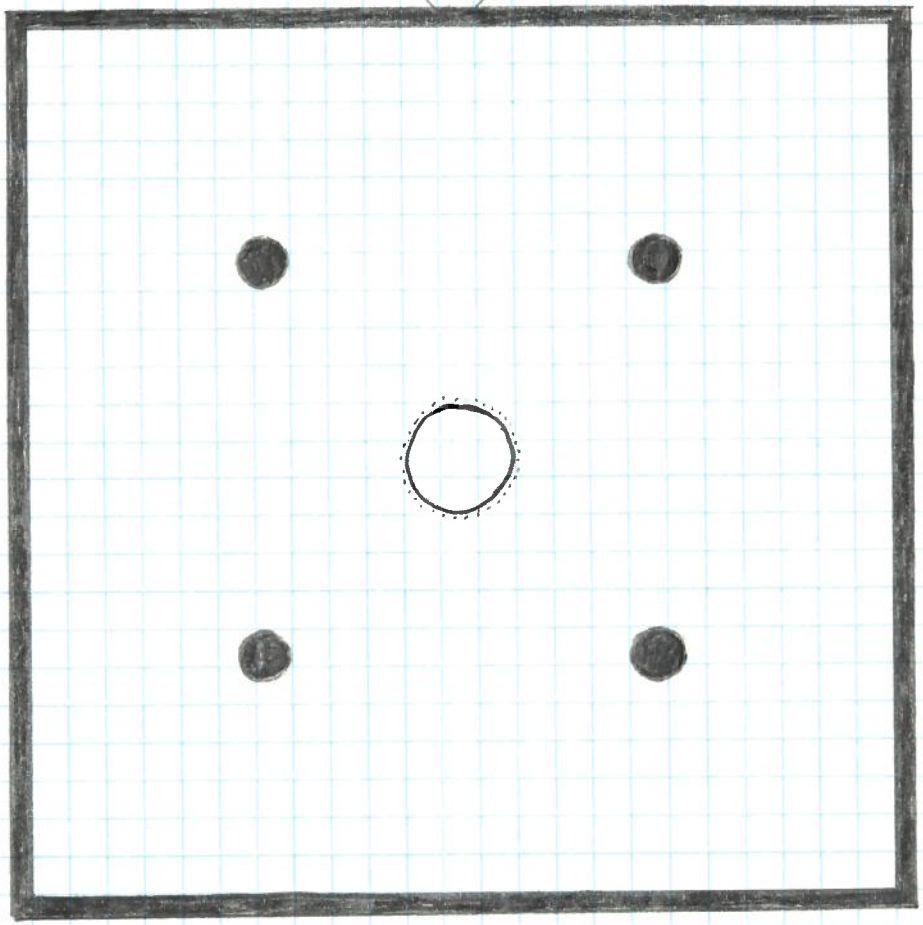


HUVUDBYGGNADEN

X3

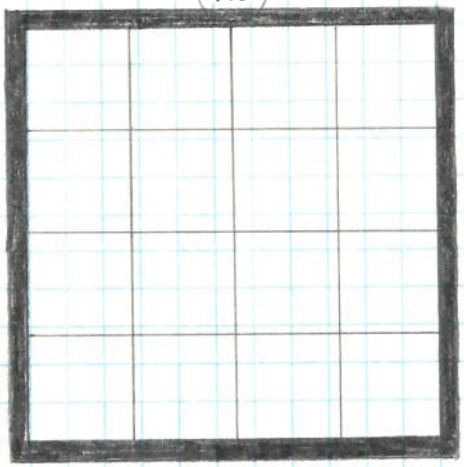


X4

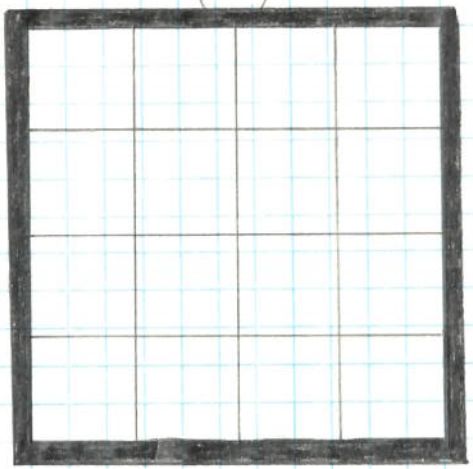


HUVUDBYGGNADEN

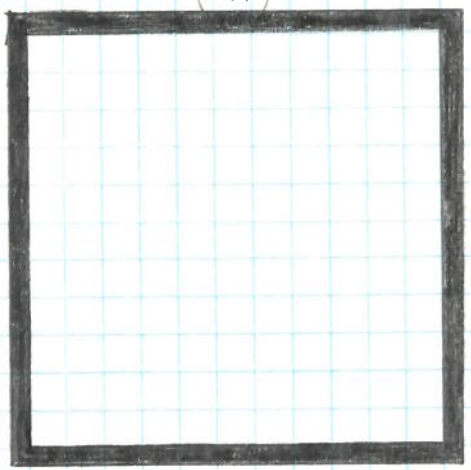
X5



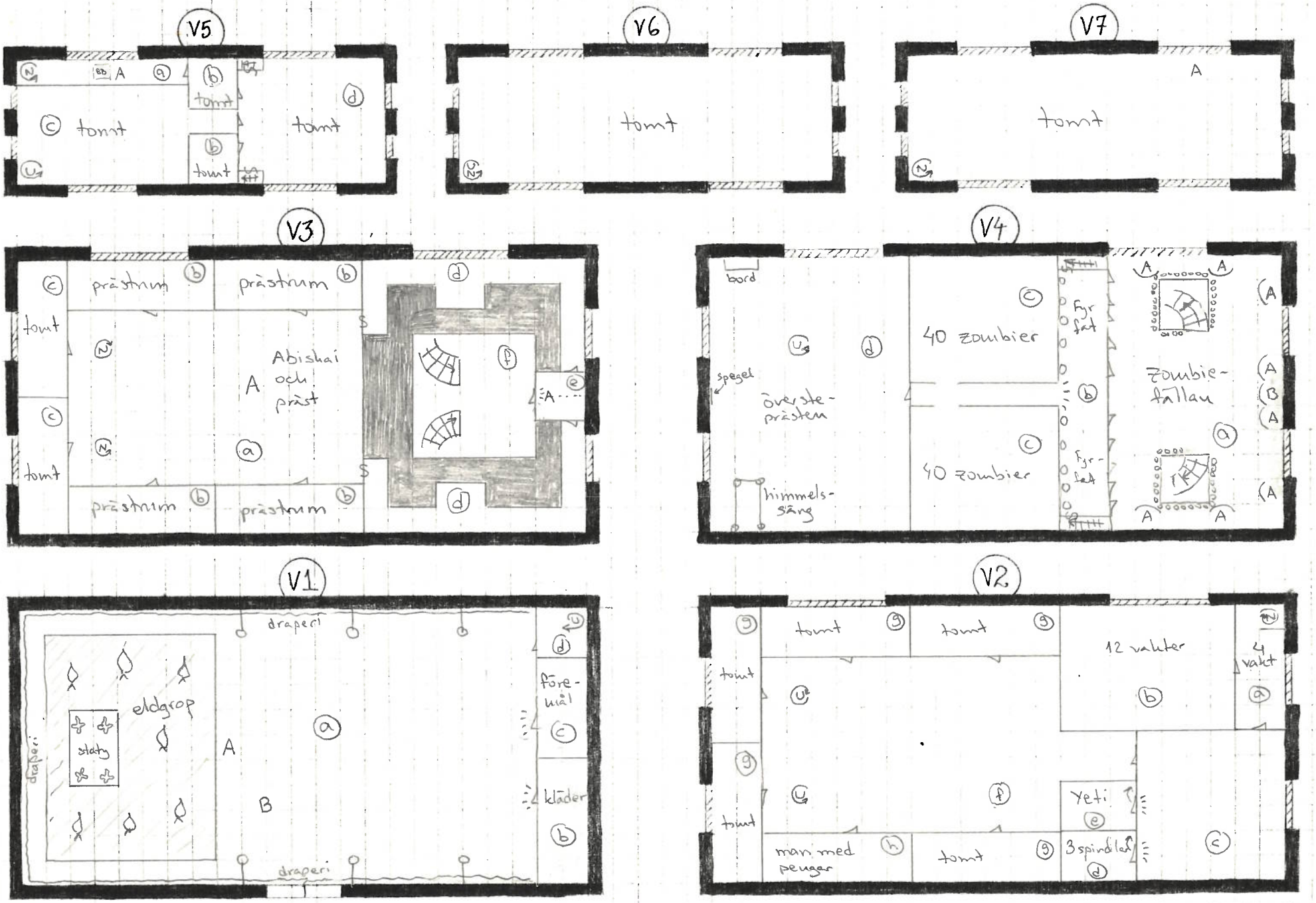
X6



X7

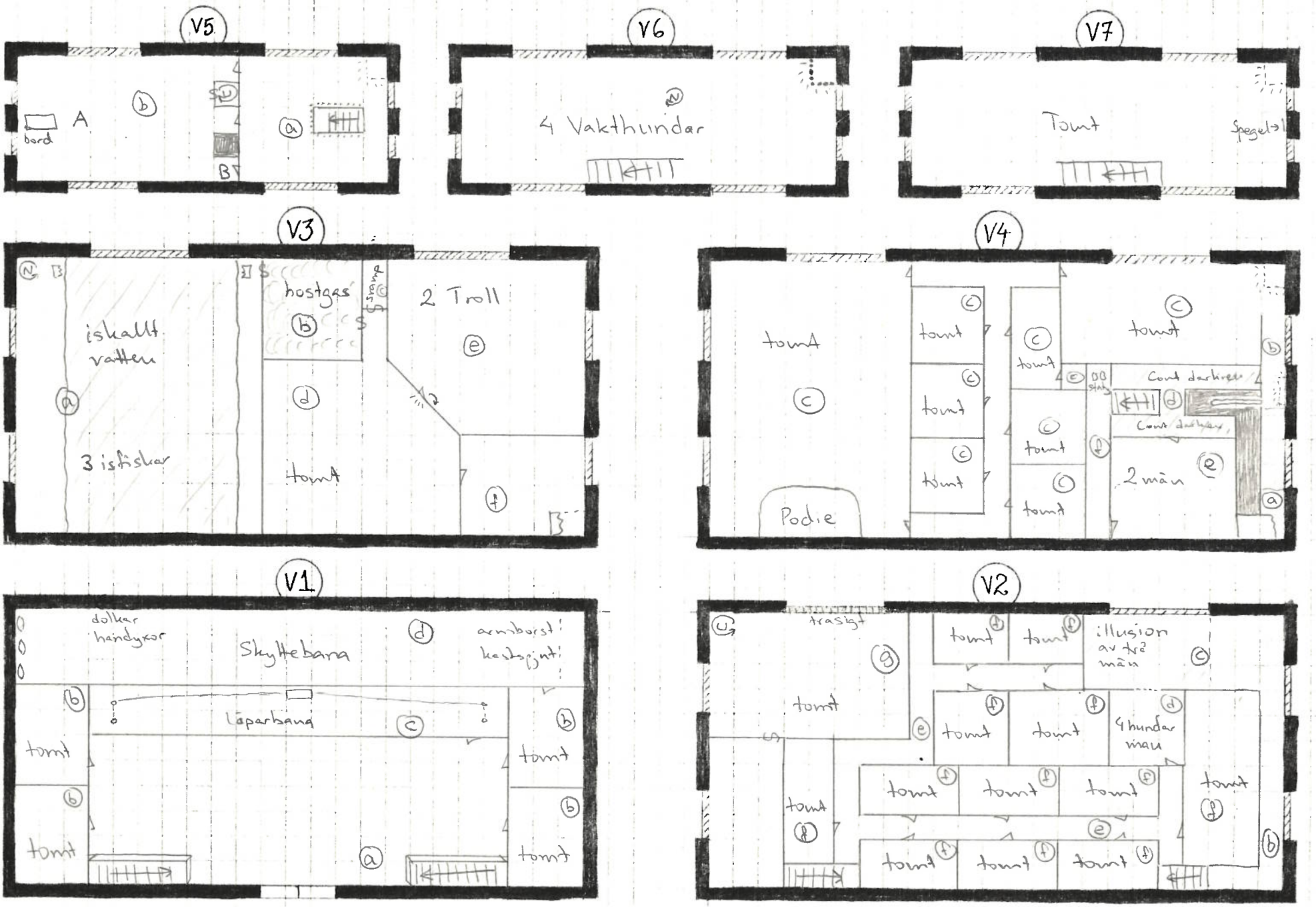


A. Prästernas flygel



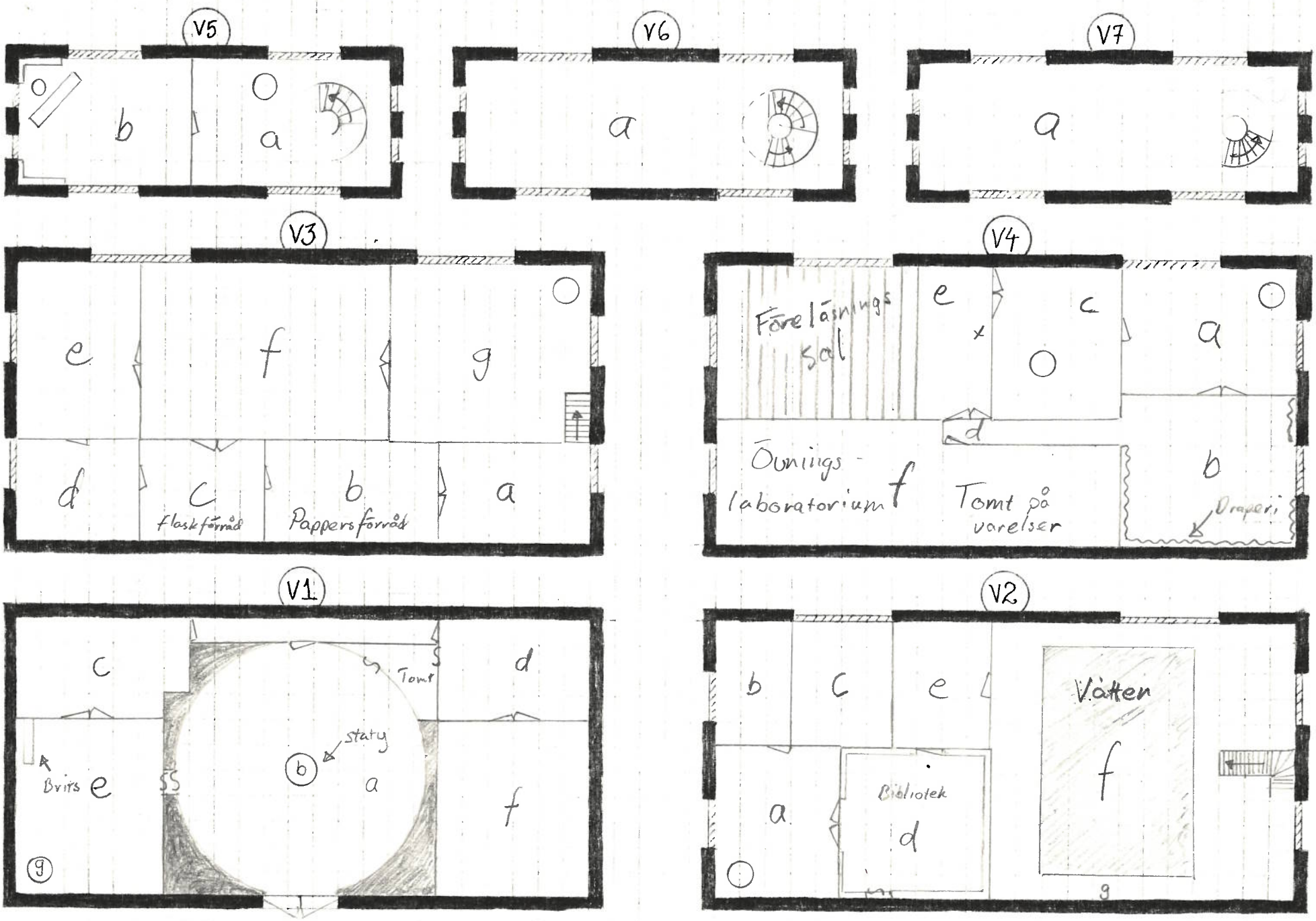
Skala: 3m (1") / ruta

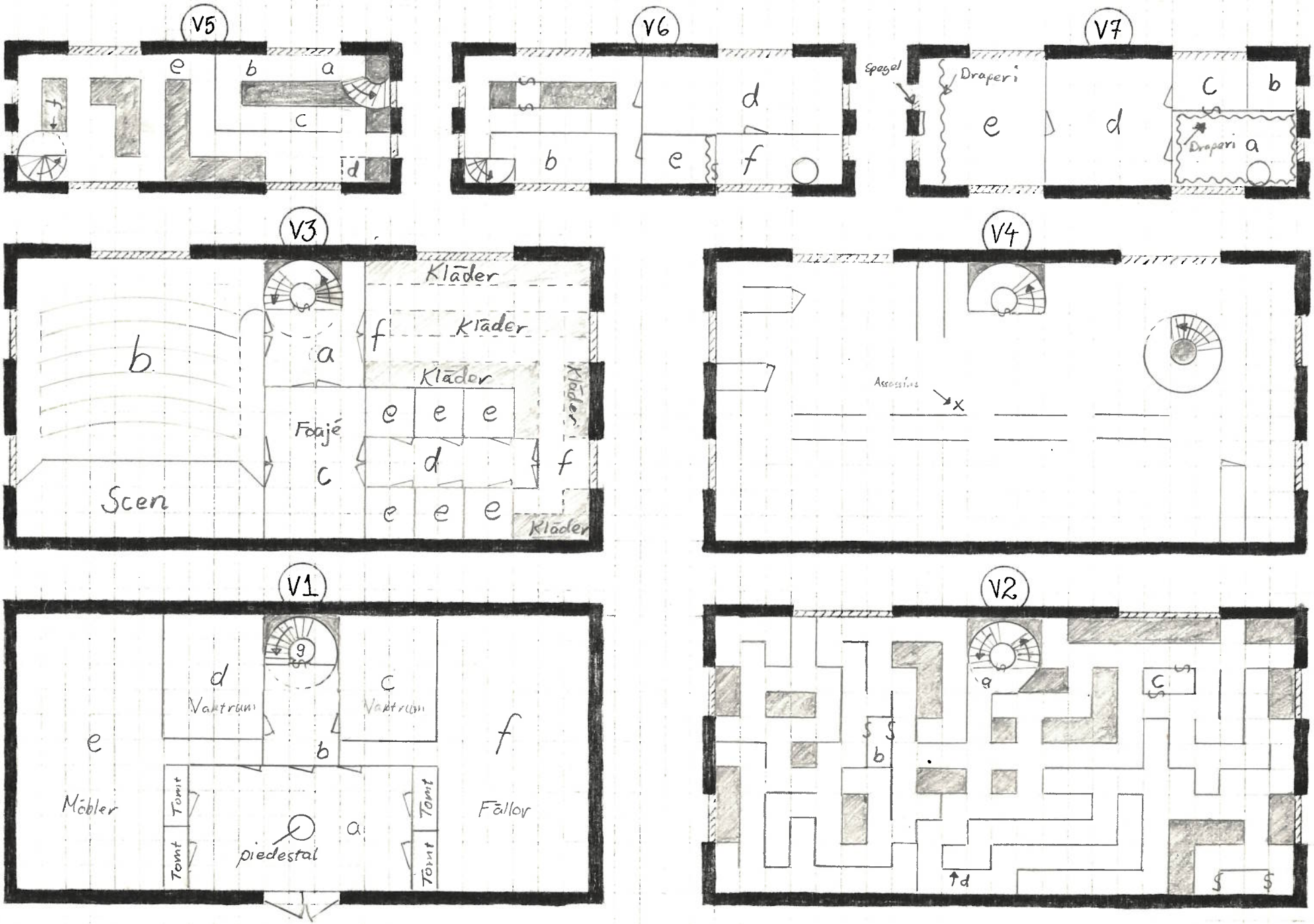
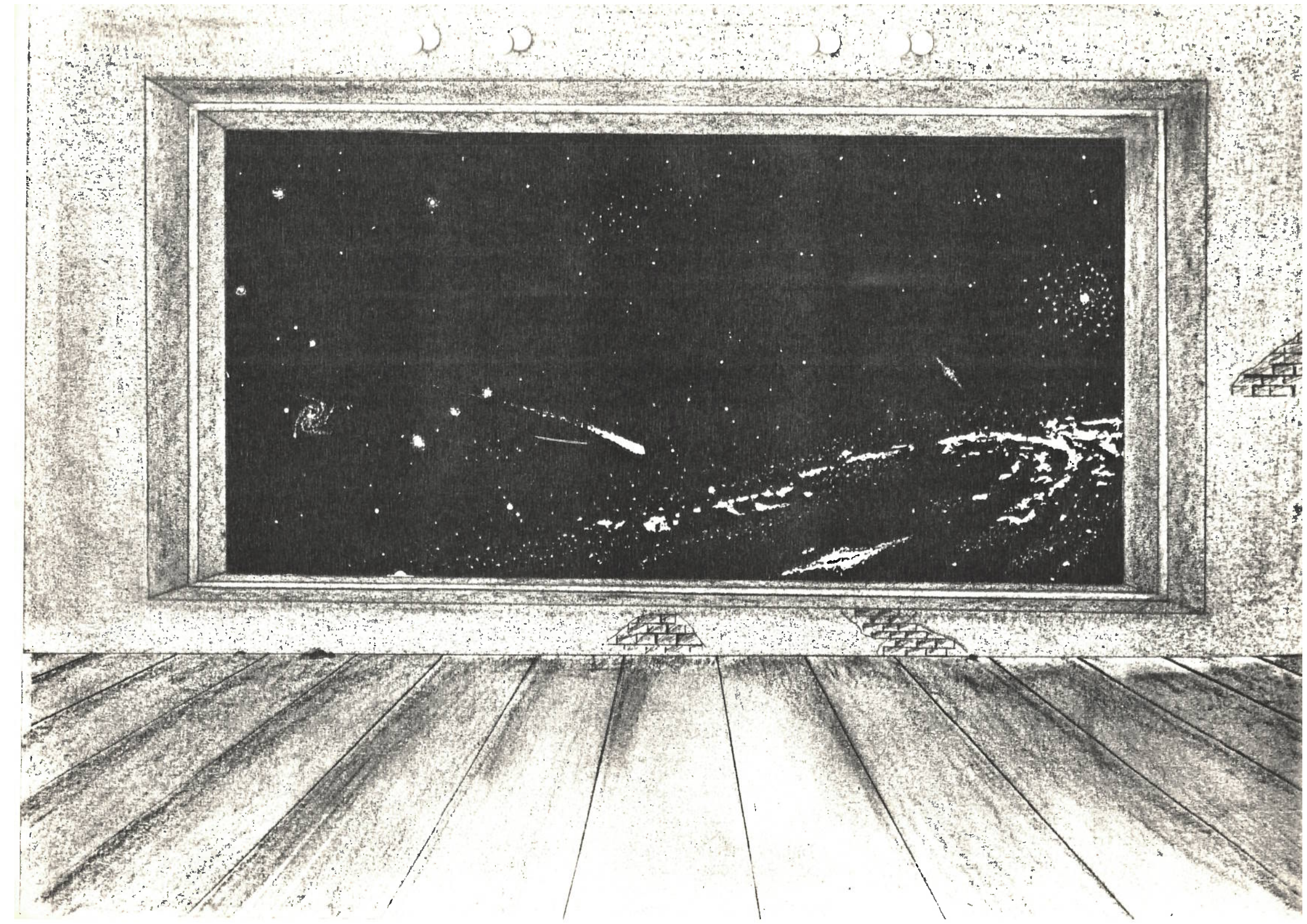
B. Munkarnas flygel



Skala: 3m (1") / mtg

C. Magikernas Flygel



Skala: 3m (1") / mtg

D. Lönnmördarnas Flygel